A sokoldalú PC magazin

PC Format

2000. Február • 1990 Ft • 5. szám

www.pcformat.hu



PC Format A sokoldalú PC magazin Szuper Teszt

DVD a PC-ben

PC tuning ínyenceknek
7 vadiúj meghajtó tesztje

Quake 3 Arena

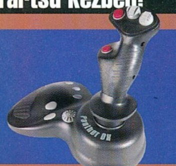


Navvégre! Miért is szeretjük? Ja, mert tudjuk, hogyan lehet nyerni!

HÖLGYVÁLASZ! JÁTÉKOK LÁNYOKNAK:

Carmageddon vagy Cosmo? Anglia szépe válaszol

Tartsd kézben!



Kipróbáltunk és bemértünk három joysticket.

HOGYAN...

... nőhet a biztonság?
... válassz alaplapot?
... idomítsd a Windowst?
... alakítsd a honlapod?

Sebesség A-tól Z-ig!

Tuti tippek a Windows, a játékok, és az internet felturbózására

Digitális kamerák



Színes bitekről álmodom... Digitális kamerák megfizethető áron.

Játszd újra PC!



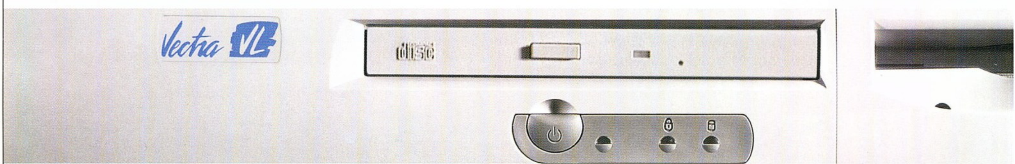
Keressük a legjobb zeneszerkesztő szoftvert.

Bemérve!

- Star Trek: Hidden Evil
- Ultima Ascension
- Creatures 3
- Delta Force 2
- Indy Jones

5 998194 760051

Stabilan pörög az üzlet



A stabilitás az üzleti életben nagymértékben függ attól, hogy Ön mennyire képes egyensúlyozni. Ebben segít Önnek stabilitásával az új HP Vectra számítógép.
A komponens konzisztenciának köszönhetően a „gold disc" cseréjére soha nincs szükség, így a számítógépes környezet is stabil marad, és Ön is lépést tarthat a technológia fejlődésével.

MOST INGYEN FELFRISSÍTJÜK

Amennyiben Ön 2000. január 1. és február 29. között magyar nyelvű Windows NT® 4.0 operációs rendszerrel ellátott HP Vectra számítógépet vásárol, úgy juthat hozzá az ingyenes Windows® 2000 frissítéshez, hogy a megrendelés posta és médiaköltségét a Hewlett-Packard állja.

netto 203 900 Ft-tól
monitor nélkül

hp®
invent

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT LÁTOGASSON EL WEBLAPUNKRA:

HEWLETT® PACKARD
Connect Reseller Program

Az ajánlat 2000. február 29-ig és 252 Ft/USD árfolyamig érvényes.
Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation.

Albacomp Számítástechnikai Rt.



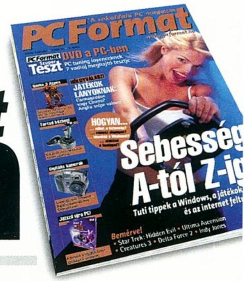
HP Vectra VEi7 és VEi8: Intel® Celeron™ Processzor 466MHz vagy Intel® Pentium® III Processzor 500MHz / 4,3 GB vagy 8,4 GB merevlemez / 64 MB memória (SDRAM) / 3COM 10/100Base-TX LAN Hálózati kártya / Matrox MGA G200 AGP 2x video 4 vagy 8 MB Video RAM / 16-bit sztereo hang / Microsoft® Windows NT 4.0 Magyar

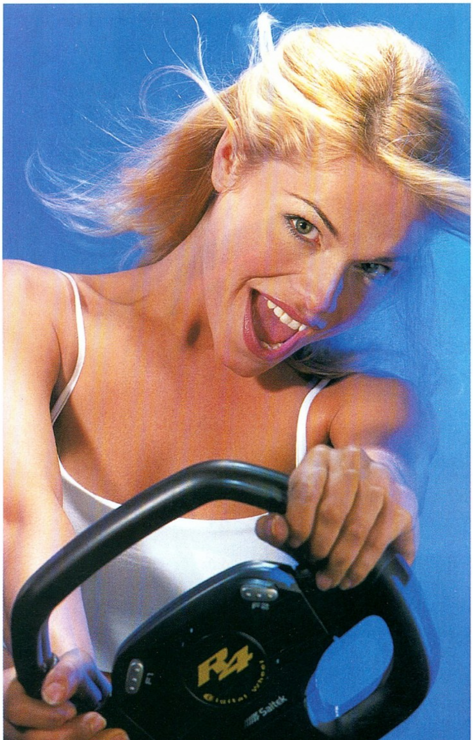
HTTP://WWW.HP.HU/W2000 VAGY HÍVJA A HP VEVŐSZOLGÁLATOT: 382-1111

8000 Székesfehérvár, Mártírok útja 9. (22) 315-414 sales@albacomp.hu

Tartalom

PC Format
A sokoldalú PC magazin





Sebesség A-tól Z-ig!

25. o. Bosszankodtál már amiatt, hogy nem elég gyors a PC-d? Ne érd be a leállósávval, inkább fogadd meg a tanácsainkat, és indítsd be a géped rakétáit!



Lányos játékok

14. o. Miért nem jó a lányoknak is az, ami nekünk? Ők miért nem szeretik a háborúsdit és az öldöklést? És miért vannak olyan sokáig a fürdőszobában? A PC Format az angol szépségkirálynővel, Emmalene McLoughlin kisasszonnyal együtt ezekre a kérdésekre kereste a választ.

A Zűrmajom esete a 3D kártyákkal



20. o. A 3D kártya nélkülözhetetlen mindazok számára, akik legalább néhanap leülnek játszani a PC-jük elé. A Zűrmajom segít kiválasztani a legmegfelelőbbet.



Quake 3 Arena

44. o. Itt van és ragyog. Megérte rá várni? Az nem kifejezés. Hatoldalas leírásunkban ezt próbáljuk bebizonyítani.

Install – Lapozz a 154. oldalra

A PC Format-ban ismét két CD-t találsz, telis-tele a legújabb játék- és alkalmazásdemókkal!



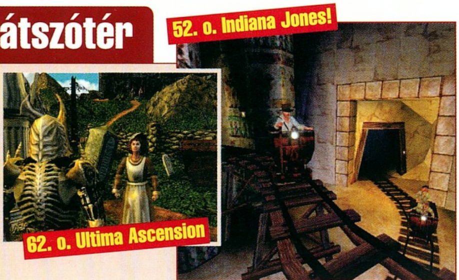
Az első CD-n exkluzív játékdemók és a *Quick View Plus* teljes verziója



A másodikon A Magyar Nemzet Története és *Satori Photo XL* (teljes verziók)

36. o. Játszótér

Itt a Quake 3, Indiana Jones visszatért és az új Ultimától izomlázat kapnak a PC-k. Unatkozni most sem fogunk...



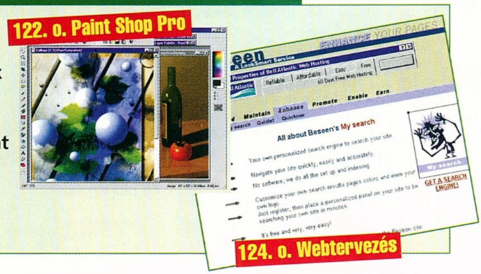
95. o. Próbák és Tesztek

Válts DVD-re és ruházz be egy digitális kamerába. A többit pedig költsd szoftverre.



122. o. Rutin

Nyolc oldalnyi jótanács a PC lehetőségeinek kiaknázására: webtervezés, Windows, Paint Shop Pro stb.



PC Format A sokoldalú PC magazin
2000. Február
www.pcformat.hu



A sokoldalú PC magazin PCFormat

Puskát vállhoz, célozz, tűz! Aztán pedig futás, még mielőtt valamelyik lesből támadó ellenfeled áldozatává válnál. Bizony, kedves barátaim, megérkezett a várva várt Quake 3 Arena! Egyedül vagy nagy tömegben, profi módon vagy csak úgy „vaktában lövöldözve" – egyaránt nagyszerű mulatság. Hogy mennyire, azt részletes tesztünkből megtudhatod.

Azért annyit előre is elárulhatunk, hogy az igazi filinget a multiplayer üzemmód nyújtja. Mert rohangálhatsz te akár órákon át egymagad az intelligens robotok között ki nem hűlő gépfegyverrel, nem lesz akkora feladat győzni, mint az interneten csüngő és vérre szomjazó hús-vér cyberpunkok ellen. Ha még sohasem próbáltad a játékok eme fajtáját, jó lesz, ha elolvasod és megszívleled tanácsainkat. Persze ezek sem garantálják, hogy az első pár játékban nem veszíted el a fejed (vagy más testrészedet). Azért valamivel jobb eséllyel indulhatsz a nagy ütközetbe, mintha teljesen virtuális szűzként lépnéd át az online harci játékok véres kapuját. Ott pedig üsd, vágd, nem apád... Vagy ki tudja? Lehet, hogy neki is van internet hozzáférése!

Hiába a kebelben lüktető harci szellem, hiába a fegyverarzenál, ha a géped nem elég gyors. Ha a poligonok csak immel-ámmal hajlandók körbemutogatni magukat, ha a játékszerverrel csigalassúságú a kapcsolat, megette a fene az egészet – már elnézést! A dögös konfigurációt is lehet még tovább turbózni! Erről mesélünk neked abban a cikkben, amit már a címlapon is beharangoztunk.

Van itt azért más is, aminek hasznát veheted az ellen aprításában! Kipróbáltunk néhány joystickot. Segítségünkkel megtudhatod, ki a legeslegjobb a legjobbak között.

Még mielőtt a hős feminista csapatok elérik a kapunkat és hangos csatakiáltással bezúzzák azt, gyorsan elmondjuk, mi hiszünk az egyenjogúságban! Meg is kérdeztünk ezért egy találomra kiválasztott hölgyet (minő véletlen: pont az angol szépségkirálynőt) arról, milyen játékok tetszenek a lányoknak – mármint a komputeren.

Tudjuk, akadnak még néhányan – persze csak az elvetemültebbek –, akik nem csak játékra használják a gépüket. Természetesen az ő számukra is akad olvasnivaló bőven. Például a digitális kamerákról, a zeneszerkesztő szoftverekről, meg még számos más izgalmas újdonságról.

Annyit tehát már most megígérhetünk, hogy a PC Formattal ezúttal sem fogsz bakot lőni (tudod, az a kis zöld robot a negyedik pályán a Quake 3-ban). Na, itt legyen vége! Lapozz!

C-V

A PCFormat filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

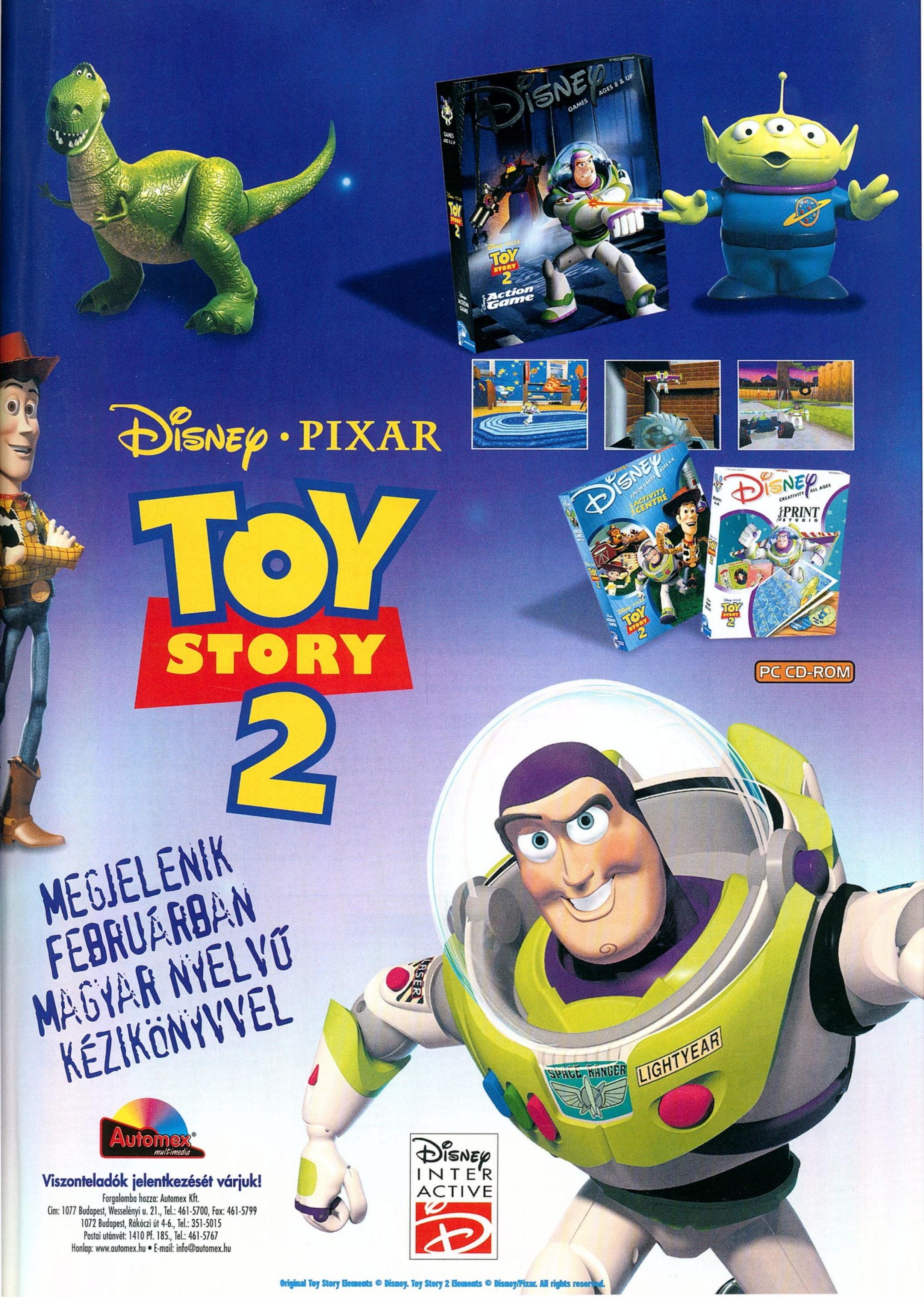
Szerkesztői levelek:
pcformat@cmk.hu

Technikai kérdések:
pcformat@cmk.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat@cmk.hu

Előfizetés:
pcformat@cmk.hu
www.pcformat.hu
Lapozz a 34. oldalra vagy telefonon:
(1) 467 6720

PC Format
1306 Budapest 35 Pf.: 141


Disney · PIXAR
TOY STORY 2
PC CD-ROM
MEGJELENIK FEBRUÁRBAN MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL
Automex multimedia
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767
Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Disney INTERACTIVE
LIGHTYEAR
SPACE RANGER
Original Toy Story Elements © Disney. Toy Story 2 Elements © Disney/Pixar. All rights reserved.

Hírek

PC Format – A sokoldalú PC magazin

A tények vasökle súlyos pörölyként csap le, hogy szétoszlassa a fejekben uralkodó homályt.

Bleem és Sony viszály

Az emulátorokat fejlesztő Bleem ellentámadásba lendült

A Bleem új emulátorával lehetővé vált a PlayStation játékokkal PC-n játszani. Ez az ügyes mérnöki húzás nagyon kihozta a sodrából a Sonyt. A japán óriás megpróbálta betiltani a Bleem próbálkozását, sőt a szerzői jog megsértésének vádjával egy bírósági ügy is függőben van. Közben a Bleem is kieresztette méregfogait, és pert indított a Sony ellen, versenyt akadályozó magatartás, illetve a szerzői joggal és a szabadalommal való visszaélés címén.

A Bleem szerint a Sony akkor is versenyellenesen viselkedett, amikor megpróbálta őket kirúgatni az Atlantában megrendezett tavalyi E3 kiállításról. A Sony arra is megpróbálta rákényszeríteni a Bleemet, hogy adja át nekik az összes – az emulátor regisztrált változatával rendelkező – vevőt tartalmazó listát, még mielőtt az ügyben bármilyen ítélet született volna.

Az emulátorok mindig is ravasz dolgok voltak. Az olyan szoftverek, mint például a MAME, amely klasszikus játékokat ültet át PC-re, nem sok gondot okoz, hiszen a játékok szerzői jogának tulajdonosait nem igazán érdekli, hogy már nem látnak pénzt a játékokból. Azonban a Sonynak nem tetszik az a tény, hogy nem kell megvenned a konzolukat ahhoz, hogy élvezd a PlayStation játékokat. Az ügy kimenetelét csak találgatni lehet.



Lehet, hogy tudunk PC-n PlayStation játékokkal játszani? Ha a Sonyn múlik, biztosan nem.

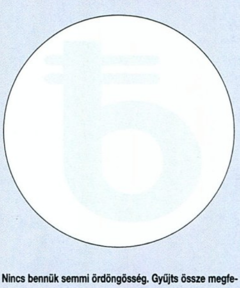
Órajelek

A 800MHz-es Intel Pentium III megjelenésével a processzorok sebessége egyre közelebb ér az 1GHz-es álomhatárhoz. A chipeket átadták a kereskedőknek, hogy a januári megjelenés előtt kipróbálják őket a rendszerekben, ám úgy tűnik, mintha az AMD-t intenék le elsőnek a kockás zászlóval az 1000MHz-es versenyben: az idén tavasszal megjelenő Athlon már ezen a sebességen robog.

Beenz bonanza

A 'beenz' pontok jelentik a hónap slágerét, legutóbb a Gameplay.com elektronikus üzlet csatlakozott a hálózathoz. Ezt az új hűségpont-rendszert oldalak százain vezették be, ahol a felhasználók már az odalátogatással megszerzik a jutalompontokat. Több mint 400 ezer ember gyűjti a pontokat, melyeket most már a Gameplay.com honlapján is elkölthetnek. Játékokat is lehet az összegyűjtött beenz pontokért kapni, de például a Quake 3-ért cserébe nagyjából 6000 pontra lesz szükséged. Átlagosan 20 pontot lehet alkalmanként szerezni, így a Gameplay.com nem ebből fog megélni.





Nincs bennük semmi ördöngösség. Gyűjts össze megfelelő mennyiségű pontot, és játékot kaphatsz helyettük.

Geezer az interneten él

Hölgyeim, az Önök párja túl sok időt tölt internetezéssel? Nos, ne siránkozzanak és adjanak hálát a sorsnak, hogy nem a 26 éves hollywoodi rendszermérnökkel élnek. DotComGuy (így az úr neve) az egész 2000. évet az interneten tölti. Az új év első napján egyetlen laptoppal és egy VISA kártyával felszerelkezve sétált be egy üres házba, és a terv szerint az egész évet ott tölti. DotComGuy csak azon él, amit az interneten keresztül vásárolhat. Egész évben nem hagyhatja el a házat, hacsak egy barátja vagy rokona meg nem betegszik vagy meg nem hal. Sétálhat a kertben, illetve meglátogathatják a barátai, rokonai.

„Egy éven keresztül szolgálok az embereknek az internettel kapcsolatos témák információ forrásául – mondta DotComGuy. – Arra akarom rávezetni az embereket, hogy egyszerűbbé tegyék életüket az elektronikus kereskedelem hasznosításával."

DotComGuy életét napi 24 órán keresztül webkamerák figyelik, és a látogatók online vásárlási tippeket, kereskedelmi tanácsokat is adhatnak. www.dotcomguy.com



Sokak álma, hogy kizárólag az interneten éljenek, most valóság DotComGuy számára.

Játékháború

Az eToys.com online üzlet előzetesen pert nyert a zürichi etoys.com vetélytársa ellen. A kaliforniai bírósági ítélet arra kötelezi az etoys.com-ot, hogy szüntesse meg oldalát annak ellenére, hogy ők 1995-ben kezdték tevékenységüket – két évvel korábban, mint ahogy az eToys .com létrejött. A szórakoztató oldal létrehozta a toywars .com domain nevet, hogy támogatókat toborozzon ügye mellé.

Mesebeszéd

Egyetlen jelentős dolog hiányzott a világ legnagyobb bulijáról – az a bizonyos Mr. Ezredvégi Probléma. A korábban felkészületlenséggel riogatott országok Y2K válságtérképe rendre üres maradt 2000. január 1-én éjfél után egy perccel. Tedd le hát az ismétlős puskát, nyiss ki egy bab- és néhány tejkonzervet, s örüljünk együtt újabb 1000 év nyugalomnak.

Clinton kérése

Kérlek ne...



Koskinen kijelentette, hogy a hackerek nagy szolgálatot tehetnek a társadalomnak.

CLINTON ELNÖK Millenniumi Bug főtanácsadója szokatlan kérést intézett az elmúlt hónapban a hackerekhez, miszerint ne törjenek be a számítógépekbe az új év első napján. John Koskinen, a 2000. évvel kapcsolatos elnöki tanácsadó testület elnöke kijelentette, hogy a hackerek „nagy szolgálatot tehetnek a társadalomnak" felfedve a hálózatok biztonsági gyengéit. Ám Koskinen azt is hozzátette; „remélhetőleg ezek az emberek felismerik, hogy lesz elég teendőnk ezen a hétvégén, s ez nem a legalkalmasabb időpont a biztonságos információ szükségességének demonstrálására."

Ám úgy tűnik, a kormány nem azt akarja, hogy a hackerek végleg feladják tevékenységüket. „Valójában azt remélem, hogy tetteiket inkább az azt követő hétvégére időzítik." - mondta Koskinen. Hiába, az amerikaiak olyan nagylelkűek.

Voila! pour toi?

A Voila! egy új brit portál, amely 145 millió URL címhez nyújt linket. Az oldal keresési technológiája a webkönyvtárak pontosságát a keresőmotor stabilitásával ötvözi. A készítők azon törik a fejüket, hogy tökéletes pontosságú adatbázis keresést valósítsanak meg. www.voila.co.uk



Voila! Az összes megszokott portál egyetlen színes oldalra sűrítve.

EU domain

Hamarosan megérkeznek az új EU címek

Európa egyesítésének terve folyamatban van. A közös piacot, a határok eltörlését, és az egységes valutát követően a brüsszeli bürokraták legújabb ötlete szerint bevezetik az .eu domain nevet. Az Európai Unió azzal indítványozta az új domain bevezetését, hogy „az támogatja az .eu végű, magas szintű domainek létrehozását, így ösztönözve az EU-n belül a határokon átnyúló elektronikus kereskedelmet." Bárki bejegyezhet egy .com, .net, vagy .org domain nevet, ám egy .com címet még mindig hagyományosan amerikai domain névnek gondolunk. Egyszerűbb lenne az európai vállalatoknak vállalat.eu névvel illetni magukat, mint egy sor nevet, például vállalat.de vagy vállalat.fr nevet bejegyeztetni, annak megfelelően, melyik uniós országban vannak jelen. A tervezetet az internet neveket szabályozó szervezeteknek, az ISO-nak (www.iso.ch) és az ICANN-nak (www.icann.org) is el kell fogadniuk, mielőtt megvalósulna.

Pénzszag.hu



Tudok egy tuti bulit. Nem is kell fizetned érte, sőt én fizetek neked, illetve nem is, hanem az, aki nekem fizet. Elég, ha néhány cimborádat beavatod. Csak vond félre őket egy sötét sarokba, és csak annyit súgj a fülükbe, hogy tuti buli. Szóval egyre több helyen lehet egyre több pénzt keresni azzal, hogy mászkálsz a neten, ahogy máskor is szoktál, karikás szemekkel kattintasz tovább a hirdetésről, és máris gazdagabb lettél néhány petákkal. De ki a kicsit nem becsüli, az ne is olvassa tovább. Kezdő hálózatépítők régi dilemmája, hogy hogyan is kezdjék mondókájukat, manapság e-mailjüket. Néha bejön ugyan ez a „tuti buli" szöveg, de nem mindig. Ha kifogytál az ötletekből, itt rábukkanhatsz néhány példalevélre.
www.extra.hu/epenz/alladv.html

Az még hagyján, hogy a világ rázigult a Beenzre, az új virtuális fizetőeszközre. Már mindenki kattint, számolja a zsetonokat, persze virtuálisan, aztán kattint a másik helyre, hogy gyorsan el is költse, amit éppen keresett. De mi sem maradtunk ám el annyira, mint a borravaló, beindult a hazai pontWWWadászat. Kár, hogy ez a virtuális valuta sem konvertibilis. Vagyis ha belföldön szörfölsz (semmi kalandozás a nagyvilágba), akkor gyarapszanak a pontjaid. Ezekért cserébe olcsóbban vehetsz igényes CD-ket a Káposztásmegyeri lerakatban. Na jó, ez azért túlzás, de nem annyira. A site egyelőre fejlesztés alatt áll.
www.onlinebenner.com



Mind tökéletes.



SyncMaster 550b

A Samsung a világ legnagyobb monitorgyártója. Az íróasztalokon található képernyők közül minden hetediket a Samsung szállítja. Vezérelvünk a vevő igényeinek maximális kielégítése. A végfelhasználókat négy nagyobb csoportba soroljuk: otthoni, irodai, professzionális és exkluzív felhasználók. A csoportok fő szempontjait figyelembe véve a vásárlók különböző szegmenseinek kínálunk személyre szabott megoldást.

A SyncMaster 550b az irodák legkedveltebb Samsung monitora. Modern technológiát, megbízhatóságot és ergonómiát szavatol. A 15" képátló, az 1280x1024 maximális képfelbontás és a TCO' 95 tanúsítvány biztosítja a mindennapi munka elvégzéséhez szükséges feltételeket.

www.samsung.hu

NUTEK



SyncMaster 550s SyncMaster 550b SyncMaster 750s

SAMSUNG monitorok

Egérrángás

A force feedbackes joysticktól a kormányokig számos módja létezik, hogy jobban beleéld magad a játékokba. A Logitech Wingman Force Feedback egere a legújabb periféria, amely megpróbál beférkőzni életünkbe. Ez az első erővisszahatásos egér, és nemcsak egy eszeveszett Quake 3 öldöklésben, hanem a szokásos Windows alkalmazásokban is rángat.

Az USB egér valójában egy műanyag egérpad része, és nem nagyon mozog, mindössze 3-4 centimétert lehet tologatni minden irányba. Így aztán sokkal inkább hasonlít egy mini joystickra, mint egérre, de bármi legyen is, hamarosan leteszteljük. Az eszköz mostanában kerül a boltokba, az elsőre nem túl barátságos 30-35 ezer forintos áron.

www.logitech.com



A Logitech Wingman Force Feedback egér – ez a rágcsáló sem a cincogós fajtába tartozik.

Biztonság

Freedom.net díjak a Hotmail ügy után

Szokatlan dolog egy webes e-mail szolgáltatótól, hogy felhasználóinak havi 6 dollár díjat szabjon ki. Ezt az új stratégiát a frissen indult Freedom.net alkalmazza, amely a Hotmail novemberi skandaluma után a biztonsággal kapcsolatos félelmekből kovácsolt tőkét. A szolgáltatás során egy speciális böngésző plug-in segítségével küldjük el a leveleket, egy és három szerver közt megutaztatva azokat, amivel névtelenné tehetjük magunkat. Három szerver használata lassabb, de alaposan megnehezíti a dolgát az üzenetet lenyomozóknak. A Freedom.net ígérete szerint soha senki nem követheti le a felhasználók zenei ízlését, e-mail szokásait és egyéb privát információit, illetve soha nem adják ki a felhasználói adatokat a hatóságoknak, ahogy az az America Online, a Yahhoo! és mások esetében már bebizonyosodott.



Aggaszt az e-mail kémkedés? A titkosság 6 dollárba kerül a **Freedom.net**-nél.

Mese habbal



Az őszinteség nagy erény, s hidd el néha csak ez segíthet.

Helló mindenkinek! Sajnos az egész hónapot végigrohangáltam. Minden a feleségem kenőcse miatt van. Csodálatos munkát végez – a bőre évek óta nem volt ilyen szép, és csak hetente kellett felporszívózni a lehámlott rétegeket – de óránként kell kenegetni. Ez azt jelenti, hogy szépen elfelejtettem megírni az e havi rovatom, amíg fel nem hívott a jó öreg főszerkesztőm. „Ah, szóval nem haltál meg váratlanul – mondta ő, szinte ironikus hangnemben. – Kár. Nos, ma délutánig kapsz haladékot, hogy leadd az anyagod, különben... Tulajdonképpen kit érdekel? Csak add le, és kész."Az egész olyan különös. Hát itt vagyok, hogy azokról az emberekről beszéljek, akik kémkednek utánad a hálón. Megdöbbentő! Soha nem gondoltam, hogy egyes emberek internetezés közben végig figyelik minden lépésed! Nyilvánvaló, ha bizonyos szoftvereket használsz, azok jelentik a vállalatoknak és hatóságoknak, hogy mire készülsz. Szerintem így tudták elkapni a Viszkist is, van a dolognak tehát jó oldala is.

De mit tehetsz, ha nem akarod, hogy azok az emberek minden lépésedről tudjanak? Otthon megvizsgáltam néhány egyszerű lépést, hogy megállítsam őket, és neked is ezeket javasolom.

Első lépés: mindig kapcsold le a lámpákat, ha internetezel. Biztos vagyok benne, hogy a monitorod képernyőjén keresztül is figyelhetnek, tehát bizonyosodj meg, hogy nincs onnan semmi látnivaló számukra. És ha neked is van webkamerád, fordítsd a fal felé. Soha nem lehet tudni.

Második lépés: soha ne küldj e-mailt. Elolvashatják. És soha ne nyiss meg e-mailt. Új programokat rejthet, amivel még jobban kikémlelhetnek.

Harmadik lépés: ha azt gyanítod, hogy véletlenül meglátogattál egy illegális weboldalt, azonnal menj a rendőrségre. Csak rosszabb lesz, ha lenyomoznak. Például, egyszer a fagy elleni talajtakarással kapcsolatos oldalt kerestem, de valamit félregépeltem és egy XXX Hardcore Man2Man pornóoldalon kötöttem ki. Elborzadtam, azonnal elrohantam a rendőrségre vallomást tenni, s az őszinteségemnek köszönhetően az egyenruhás srácok csupán egy jót nevettek az egészen. Őszintén szólva, szerintem egy kicsit túl sokat is nevettek, de a lelkiismeretem most már nyugodt. Proszit!

Szilikon bútorzat

Formatervezett, csillogó-villogó PC-k kerülnek forgalomba

Az Advent e.go a legelső olyan PC a boltokban, amely az Intel Easy PC specifikációján alapszik. Nincsenek párhuzamos portjai, soros portjai, sőt még speciális billentyűzet vagy egér portja sem. Kivétel nélkül az összes periféria egy multifunkciós USB csatlakozón keresztül kapcsolódik az e.go gépbe. A gép háza formatervezett, fémesen csillogó, átlátszó műanyag előtéttel, míg a monitor egy 17"-os Sony Flat Trinitron, amelyet ugyanolyan krómmal vontak be, mint ami a billentyűzetet és a hangszórókat díszíti.

További szenzáció az e.go gép bekapcsolás utáni gyors elindulása. A rendszer 55 másodperc alatt áll fel, ami körülbelül a felét teszi ki annak az időnek, amire ehhez a legtöbb gépnek szüksége van. Újdonság a 'hard disk lock', amivel készenléti állapotba lehet tenni a gépet, s onnan 10 másodperc alatt indul el ismét.

A koncept PC-k mostanában végre elkezdtek átkerülni a tervezőasztalokról az üzletek polcaira, s a gyártók is egyre több figyelmet szentelnek a funkcionalitás mellett annak, hogyan néz ki a gépük. Az Apple-féle iMac volt az első gép, amely ráébresztett bennünket, hogy egyre több ember a bútorzat részének tekinti a számítógépet, ezért egyre növekvő számú formatervezett, designos gép kerül a forgalomba.

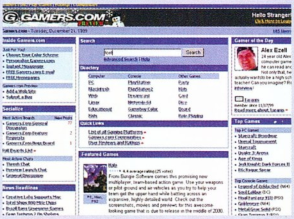


A külső nem minden, de ez a kis aranyos pöccre indul, és könnyen is használható.



Ki az a Fong?

Úgy tűnik, Dennis Fong számára nem okoztak semmilyen kárt a számítógépes játékokkal töltött hosszú órák. A 22 éves Doom 2 bajnok sokkal jobban ismert az álneve alapján. Ő az a Thresh, aki Amerika-szerte a Doom és Quake versenyek tucatjait nyerte. És most Fong – aki egyébként egy 1997-ben nyert Ferrarival száguldozik – 11 millió dollárt kapott egy befektető cégtől, hogy elindítsa az online játékosoknak szóló **Gamers.com** internet portált. Bár a számítógépes játékokkal kapcsolatos weboldalak már túltengnek az interneten, Fong reményei szerint sajátjának igényes tartalma és az egyszerű **gamers.com** URL kiemelkedővé teszi az oldalt.
www.gamers.com



Online ellenfelek, játékkritikák, csevegés. Rád vár Thresh.

Színesbőrűeknek

A weboldalak egyre speciálisabbakká válnak a megcélzott felhasználók tekintetében. E legfrissebb jövevény a színesbőrű internetezőket célozza meg. A Darker Than Blue egy új bevásárló oldal, amely feketékkel kapcsolatos könyveket és CD-ket, illetve MP3-fájlokat és CD válogatásokat kínál.
www.darkerthanblue.com



A Darker Than Blue egy új fekete portál fekete könyvekkel, CD-kkel és interjúkkal.

A leggyorsabb chip!

Az AMD és az Intel tovább pumpálja a processzor-piacot, ahogy a chipgyártás egyre közelebb ér az 1000MHz-es határhoz. Az Intel leggyorsabb, már kapható Pentium III processzora 750 és 800 MHz-en fut, s csupán egy tyúklépéssel előzi meg az AMD-féle 733MHz-es Athlont. Az új Pentium III Coppermine chipeket ez év tavaszától építik be a gépekbe, amelyek 0,18 mikronos technológián alapulnak, és ezért sokkal kisebb és gyorsabb architektúrával büszkélkednek. Az Intel üdvöskéi egyelőre nem túl olcsók, a 750 és a 800MHz-es verzió ára is kétszázezer forint felett van.



JÁTSZANI IS ENGED...



PlayStation

A következő hónapban

PC Format — *A sokoldalú PC magazin*

Megjelenik március 10-én!



Légy egy kicsit kreatív!

A világ legnagyszerűbb, a kreativitás számára legtökéletesebb szerkezete ott áll az asztalodon. Éld ki kreativitásodat a PC-ddel! Alkoss szabadon az ajándék programok segítségével:







Buli van! Vár a LAN!

Monstre 24 órás játékorgiával tisztelgünk a Quake 3 előtt. Egyúttal bemutatjuk azt is, hogyan tedd tönkre az otthon nyugalmát egy házi hálózattal. Indul a LAN-party!

Az olvasók beolvastak...

... és szavazataik alapján kiválasztottuk az 1999. év legjobbnak ítélt hardvereit és szoftvereit, legkedveltebb játékprogramjait és a legszívesebben látogatott internet oldalakat.

Bemérve: a legtutibb játékok

- Messiah • Final Fantasy VIII
- Interstate 82 • Daikatana
- Battlezone 2 • Nerf Arena

Plusz! **Digitális kamera Szuperteszt, a legfrissebb hírek a Windows 2000-ről, DVD RAM-ok rohama. És még sok más!**

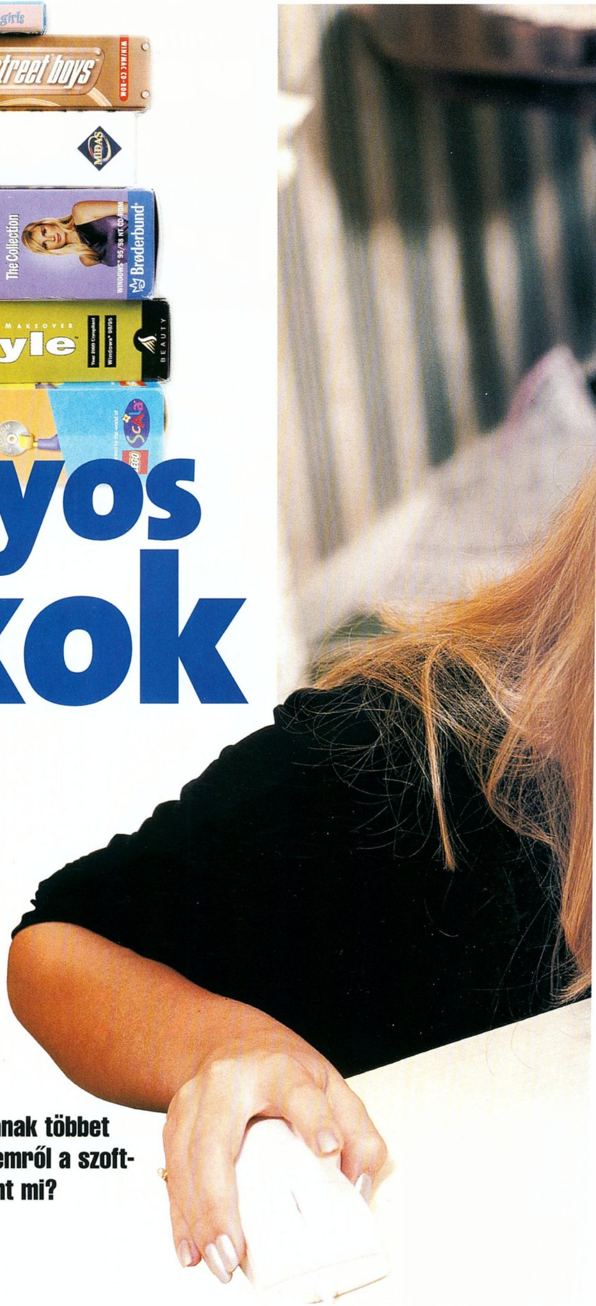
A változtatás jogát fenntartjuk.

2 CD-melléklettel

Interneten: www.pcformat.hu



Lányos játékok



A lányok már játszanak is? Nem elég, hogy hordják a ruháinkat, elhasználják az aftershave-ünket, és a legjobb haverunkkal lépnek le, még a PC-s játékok birodalmába is betörnek. Mi már azon sem lepődnénk meg, ha a PC-re is rátennék a kezüket.

Honnan is tudnának többet a gyengébbik nemről a szoftvergyártók, mint mi?



Jobbjában egér, baljában joystick: nem csoda, hogy a fiú nem tud már hová nézni, és legszívesebben bebújna az asztal alá. Ne nevessünk rajta. Ilyen társaságban a legkeményebb gamer is elpirulna.

JÖJJENEK A CSAJOK. KIK IS ŐK ÉS MIT IS akarnak. Vénusz érzéki fúriái, aki összetörik előbb a szíved, majd az autód, és miután a pénzedtől is megszabadítottak, gúnyos kacajjal emlékeznek meg a férfiasságodról. És mindez az első randin. A gyengébbik nem titkát a férfiak időtlen idők óta fürkészik, de millennium ide vagy oda, egy fikarcnyit sem lettünk bölcsebbek. Még Rudyard Kiplingtől is csak annyi telt, hogy „A nők, azok egyszerűen csak nők – a szivarnak viszont legalább jó a füstje."

Ezek a titokzatos lények mindig is zavarba ejtették a férfiakat. Fehér lovon érkező királyfiról álmodoznak, míg végül egy tetovált öklű skinhead le nem veszi őket a lábukról. Kitépkedik a szemöldöküket, csak hogy ceruzával visszarajzolhassák. Ha boldogok, sírnak, és dühösek, ha nevetnek. Nem könnyű feladat kiismerni őket, és – talán éppen ezért – a játékipar sem őket célozta meg az elmúlt húsz évben. De honnan is tudnának többet a gyengébbik nemről a szoftvergyártók, mint mi? Főleg, hogy a nők alapjában véve utálják a számítógépet. Vagy mégsem?

Banya vagy bánya?

A játékiparban egyeseknek kezd végre valahára feltűnni, hogy bolygónk lakosságának fele nőnemű, és ennek az óriási, kihasználatlan profitlehetőségnek a gondolata lányoknak szóló játékok özönét indította meg. Valódi aranybánya. Csak menjünk be valamelyik játékboltba, és győződjünk meg magunk is arról, mennyi rózsaszín, szembetűnően lányos feliratú doboz sorakozik a polcokon. Barbie Riding School, Cosmopolitan Virtual Makeover és még sorolhatnánk. Az e-kereskedelem mostanság valósággal rászállt a nőkre, és a Handbag.comhoz vagy a CharlotteStreethez hasonló site-ok egyre nagyobb számban versengenek pénztárcáik kegyeiért.

De várjunk csak! Ezekkel a giccses csomagolású, émelyítő programokkal tényleg vásárlásra lehet őket csábítani? Vagy talán ők is inkább a Quake 3-ba vagy az Unreal Tournament-be feledkeznének bele? Ha pedig az agresszió riasztja vissza őket, akkor mi van a The Sims vagy a Theme Park-féle játékokkal? Fogós kérdés. A legvalószínűbb, hogy Lara Croft méretei vagy a Carmageddon egyhúrú hangszerelése láttán inkább fogják kedvenc tinimagazinjuk legfrissebb számát, és félrevonulnak Westlife-ot hallgatni.

A PC Format angol kiadásának olvasói például 4 százalékban a gyengébbik nem képviselői közül kerülnek ki, vagyis Lara Croft bájain csámcsogó hasábjainkat arrafelé 12 000 nő olvassa végig pusztán azért, mert mindent tudni akarnak a számítógépükről. Márpedig nekünk kutya kötelességünk a kedvükre tenni. A legelső videojátékok még uniszexek voltak: férfi, nő egyforma izgalommal dobálhatta bele a tízeseket a Pong-ba és a Space Invaders-be. Azóta persze grafikailag is sokat fejlődtek ezek a játékok, de azzal egy időben, hogy betörtek az otthonunkba, elképesztően agresszívakká váltak. Azóta a női gamer olyan, mint a fehér holló.

Hogy is állunk ezzel? A piac az piac, és mivel a lányok is játszani akarnak, a gyártók igyekeznek az ő pénztárcájukat is megnyitni. Csakhogy ezek a nőknek szánt játékok – legalábbis az alábbiakban olvasható körképünk összképe szerint – elképesztően bugyuták, lekezelőek és egysíkúak. A lányok rejtvényeket akarnak, és a Quake-féle trancsírozós játékok helyett inkább a szellemi kihívásokat szeretik. De akkor mi lehet velük a baj? Hogy megtudjuk, mi is az igazság, megkértük a 16 éves, jó tanuló Sarah Drapert, hogy üljön neki öt, lányoknak szánt játéknak, és ossza meg velünk a tapasztalatait. Ha nem tudsz mit venni anyunak vagy a nagyinak húsvétra, érdemes elolvasnod Sarah abszolút autentikus reflexióit. Nyugi, meg fogja mondani a magáét... ▶



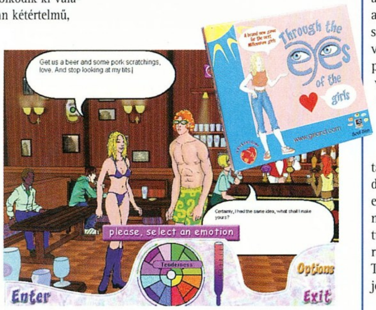
Through the Eyes of the Girls

Soul Sim
www.girland.com

Ez a szöveges játék első pillantásra a randizóképességeidet teszi próbára, ám közelebbről megvizsgálva kiderül: csupán egy szimulációs játék, amely az éretlen bakfisokat tanítgatja, hogyan kell fiúkkal társalogni. A különböző célokat, például egy parkbéli sétát a játékos úgy tudja elérni, hogy szóba elegyedik egy fickóval, és megpróbál tetszeni neki. A szövegünket viszont nem egy előre elkészített listából választjuk ki, hanem magunktól kell kitalálni. Virtuális partnerünk persze vagy a kulcsszavak alapján erőlködik ki valamiféle választ, vagy olyan kétértelmű, semmire sem vonatkozó felelettel áll elő, amire még Usztics Mátyás is büszke lenne. Az egyik ilyen csábos bariton például elkotyantotta, hogy színész, mire megkérdeztük tőle: „Pornófilmekben is szerepelsz?" Ezt nagyon a szívére vette, és elvörösödve kijelentette: „Ebben az államban a törvényes korhatár 18 év!" Na, ezt kapd ki! Ezek után már nem is csodálkoztunk a játék üzenetén: „Brad többé nem óhajt veled találkozni." Ez azért kissé puritán a mi ízlésünknek.

Sarah szerint...

Tetszik, hogy megváltoztathatom a szereplők ruháját, meg minden, csak ne hordanának össze hetet-havat a válaszaikban. Amikor az egyikkel közöltem, hogy milyen klassz a nadrágja, dühödten lelépett. A program valószínűleg valami mást értett rajta. Pedig azt hinné az ember, hogy rendesen letesztelik az ilyesmit.



A *Through the Eyes of the Girls*-ben te választod ki a szereplők ruháit. Ebben a szerelésben lehetetlen, hogy ne jöjjön össze a dolog.

iStyle

Sierra Home
www.sierra.com



Noha kísértetiesen hasonlít a Cosmopolitan Virtual Makeover-re, az iStyle egy újabb, tucatnyi frizurával és kiegészítővel felszerelt átváltoztató program. A doboz hátoldalán olyan különlegességeket is megemlít, amelyek a Virtual Makeover-ből hiányoznak: híres „arculatformálók" adnak tanácsot, videók illusztrálják a megvalósítás módját stb. Ha tehát a valaki meg akar szépülni, csak szkenneljen be egy képet magáról, vagy a programban található képeken próbálgassa ki a sminkötleteket. Szóval ez az alapötlet, de lássuk, mit mond erről a legilletékesebb.

Sarah szerint...

A videolejátszások nagyszerűen mutatják be, miként kenjük ki magunkat, de valljuk be: némi kísérletezgetéssel erre magunktól is rájövünk, vagy ha nem, ott van az anyu. Egyébként el tudnám képzelni magam, amint a barátnőimmel nekiülünk a programnak. Tetszik, hogy némelyik frizuránál teljesen körbe lehet fordulni.

Őszintén szólva nem tudom eldönteni, jobb-e a Virtual Makeovernél – annyira hasonlóak. Ez nem csak a dobozra, a körítésre, hanem a program lehetőségeire is igaz. Bevihetjük a saját fotóinkat is, de egyébként is rengeteg kép áll rendelkezésünkre. Egy halom funkció közül választhat az ember, így hosszú órákat tölthetünk el a menü lehetőségeinek próbálgatásával. Ebben rejlik az iStyle varázsa: szórakozás és játék egyszerre. A frizuraválaszték mellesleg klasszabb, mint a Virtual Makeover-ben, és itt a férfiakat is változatosabban lehet megfodrászozni. Ami engem illet, sokkal izgalmasabb a fiúismerőseimet átalakítani, mint magamat.

Az is jó pont, hogy az iStyle nem olyan bugyuta. Tényleg úgy érzi az ember, hogy a számítógépet valami nagyon professzionálisra használja. A barátaimnak nagyon fognak tetszeni a kinyomtatott képek. Az iStyle valóban azt nyújtja, amit ígér.

Miss UK kontra Barbie

Szerintünk a Barbie Riding Club viszi a pálmát. Tipp-topp, rózsaszín és lányoknak való. Egy ilyen játékot pedig egy hús-vér lánynak kell kipróbálnia! Persze ő sem lehet akárki: legyen előkelő, furfangos és legyen olyan hosszú a lába, hogy ki tudja rúgni a joypadot a kezedből. Ki másra illene ez a leírás jobban, mint Nagy-Britannia szépére. 1998-ban Emmalene McLoughlint ezer és ezer reménykedő szépség közül választották meg Anglia leggyönyörűbb nőjévé.

Ötéves kora óta modellkedett, de a Miss UK versenyen elnyert korona a szőke bombázó legékesebb trófeája. Győzelmét egyéves uralkodás követte, arról nem is beszélve, hányan nézték a televízió képernyőjén át, amint a világszépe címért versengett Indiában. Miután Emmalene nemrégiben továbbadta az 1999-es év Miss UK győztesének a koronát, végre szusszanhat egyet. És vajon egy szépségkirálynő mivel kapcsolódhat ki igazán? Egy-két jól irányzott kattintással a Barbie Riding Club kantárán.

Emmalene háza előtt egy PC-vel és a programmal felszerelkezve parkolunk le. Miután a 19 éves leányzó az elmúlt év során már jó párszor találkozott a sajtó ilyen-olyan képviselőivel, a PC Format világjáró fiúcsapata láttán a szeme sem rebbent. Amíg gyorsan összeüt valami tízórait, addig mi nekiállunk átrendezni Miss UK anyukájának nappaliját ahhoz, hogy felállithassunk egy gépet. A Taj Mahalt nem kellett tatarozáskor ennyire beállványozni.



Béna – Miss UK ezzel a szóval illette a Barbie Riding Club nevű, hm, „lovoldozós" játékot. A kis huncut!

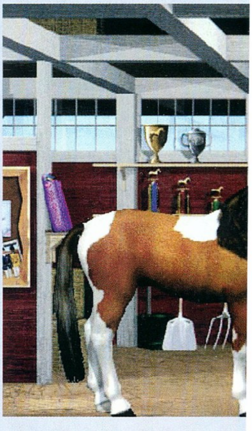
A Barbie Riding Club (www.barbie.com) tavaly karácsonykor igen sikeresen szerepelt a boltokban. Az ajándékvásárlási lázban égő szülők szeme azon nyomban felcsillant, ahogy elolvasták a címét. Ohó! Játék lányoknak! Végre valami, amivel megtanulhatja használni a gépet! Na de nézzük csak, mi is Emmalene véleménye.

A játékról...

Szóval lovas játék, ugye? Igen, azt hiszem a lányok szeretik a lovakat. Én kivétel vagyok. Allergiás leszek az állatoktól. Elég klassz, hogy rákattinthatok a lovakra, kifényesíthetem szőrüket és lefényképezhetem őket, de az az érzésem volt, mintha ezeket csak utólag bigygyesztették volna a programhoz. Ez ugye nem lehet!? Ó, várjatok csak! Kiválaszthatom, hogy melyik lovat akarom. Akkor is benne marad a PC-ben, ha kikapcsolom? Úgy értem, megdöglik, ha nem etetem? Egy ilyen lehetőség jó lenne. Nézzétek! Lovagolni is kimehetünk! A 3D-s grafika miatt olyan, mintha tényleg lovagolnánk. Most viszont beleszólásom sincs abba, hogy merre menjünk. Nézzétek! Ha az egeret oldalra húzom, a ló feje elfordul, de ezen kívül semmi. Ha pedig az akadályok előtt elfelejtek kattintani és felugrani, a ló megcsinálja helyettem. Ez elég kiábrándító. Kicsit több szabadságot adhattak volna a játékosnak. Milyen béna játék!

A PC-s játékokról...

Gondolom, a fiúknak írt játékokban kedvetekre garázdálkodhattok, és nagyjából azt csinálhattok, amit akartok. Nem úgy, mint a Barbie Riding Club-ban! Nem hiszem, hogy a lányokat annyira érdekelnék a számítógépes játékok. Ráadásul jó drágák is. Ez mennyi volt? 25 font? Nem semmi. Főleg gyerekeknek nem. Ha a lányoknak írt játékok mind ilyenek, inkább átmegyek a fiúkhoz. Egyébként nincs is számítógépem, de nem is tudom, mihez kezdenék vele.

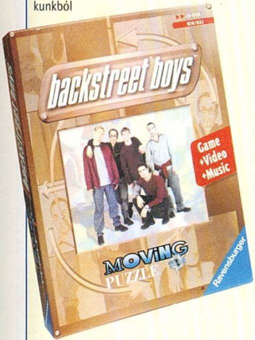




Backstreet Boys

Ravensburger
www.ravensburger.de/interactive

Csalódnunk kellett: ez nem egy Backstreet Boysos lövöldözős, mint amire számítottunk. Pedig már a puszta gondolat, hogy legéppuskázhatjuk Briant, Howie-t, AJ-t és a két másik sanzonénekest, elegendő ahhoz, hogy leperkáljuk a játék árát. Sajnos a Backstreet Boys Moving Puzzle nem ez a kategória. Egyszerű kirakós játék, épp olyan, mint amivel a nyolcvanas években foglalatoskodtunk, ha a kvarcjátékunkból kimerült az elem. Mindegyik puzzle egy 16 vagy 32 négyzetből álló videoklip, és a feladatunk mindössze annyi, hogy megtaláljuk a helyes sorrendet. A játékot úgy tálalják persze, mintha a fiúk sikerlistás számainak gyűjteménye lenne. De itt is csalódnunk kell – vagyis kellene, ha szeretnénk a Backstreet Boysot –, ugyanis egy klip csupán három másodpercig tart, és ezalatt csak az egyik szépfiú végtelenített rángógörcsében gyönyörködhetünk.



Sarah szerint...

Nem szeretem a Backstreet Boysot, de a játék ennek ellenére érdekes. A fiúcsapatot nyilván a lányok miatt tették bele, amit nem is értek, hiszen bármelyik kirakón kellemesen eltöpreng az ember, olyan jók. Bárkinek tetszene. Sokat javítana, ha a videoklipek kicsit hosszabbak lennének – no nem mintha élvezni akarnám a látványt, hanem mert így nehezebb lenne.

Briant messziről railgunnal, Howie-t szemből rocket jumppal, AJ-t gauntlettel (kicsit?), a másik kettőt pedig egyszerre, BFG-vel.

Mary King's Riding Star

Midas
www.gamesarena.com/riding/index1.html

Milyen jót nevettünk, amikor a maszekék flancos Szilvikéje az általánosban végre leesett a lóról és eltörte a lábát! A Riding Star pont az ilyen újgazdag, lovaglóiskolába járó szöszkékre emlékeztet bennünket. Primitív, istállószagú, vakarósugratós lovasjáték.

Elméletileg arra akar megtanítani, hogyan kell lovakat gondozni, ami nagyjából abban merül ki, hogy egy rajzolt lovon klikkelgethetsz, míg el nem tűnnek az izzadságfoltok. A díjugratást és a tereplovaglást felülnézetből végezhetjük: a nyilakkal haladunk előre és szóközzel ugrunk.

Sarah szerint...

Óhó! Ezt aztán nemigen bonyolították túl, de még mennyire, hogy nem. A lovaglás körítése meg a lovak etetése elég uncsi. Interaktív feladatok? Röhögnöm kell. A lovaglós rész viszont nem olyan rossz. Kíváncsi vagyok, mi lesz, ha keresztülügetek a bírókon... Hát nem kizártak? Mintha érdekelne. A lovaglást és a lerobbant istállók takarítását nem nekem találták ki..

Díjugratás és tereplovaglás egyaránt része ennek a lovas játéknak.







A lányok itt aztán etethetik, vakargathatják és tisztíthatják a lovaikat ezerrel. De vajon tényleg ezt akarják?



Barbie-ék első pillantásra is gyanús lovasjátéka nem teszi túl boldoggá házi szépségkirálynőnket. Talán egy deathmatch felvidítaná.



A másik oldal

A Pink Planet Games Exchange-nél dolgozó Tom Watson nem tudja értelmezni a lányoknak szóló játék fogalmát: „Az egészet elhibázott ötletnek tartom – mondja. – Ha »lányos« alatt a sztereotip lányfogalmat értik, egyikük sem fogja megvenni. Spice Girls, girl power – mintha ezeket hirtelen elfelejtették volna, és újra elővennék a lovaglást meg a Barbie-t." Tehát nem jósol nagy jövőt a tervnek? „Egyáltalán nem. Mi nem is tartunk ilyeneket, úgysem venné őket senki. Az egész olyan, mint a habos kakaó: mindenki szereti, de senki sem issza." Nos, ezt mi sem tudtuk volna frappánsabban mondani.



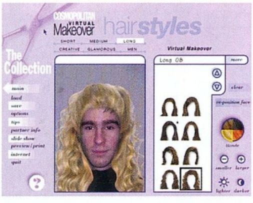
Tom Watson tudja, mit szeretnek a lányok, ami nem hátrány.

Cosmopolitan Virtual Makeover

Broderbund
www.virtualmakeover.com



A Virtual Makeover csomagolása van olyan ízléses, hogy akár hétéves kor felett is tetszhet a lányoknak, a program egyszerű, hatásos ötletei pedig órákra megbénították a munkát a PC Format irodájában is.
A szkennerek és a digitális fényképezőgépek már önmagukban komoly élvezeti értékkel bírnak, de hasznuk akkor válik csak teljesen nyilvánvalóvá, ha ilyen programokkal kombinálod őket. Miután kellőképpen felnagyítottad és méretre igazítottad a bevitt képet, nemcsak több száz frizurát és hajszínt, de különféle sminkeket, sőt kontaktlencséket is kipróbálhatsz. Amennyiben a méretre igazítás sikerült, a választott viseletek hűen illeszkednek az arcodhoz. Ha belegondolunk, hogy barátnőnk mennyit szöszmötöl reggelenként a hajával és a sminkjével, máris látjuk, milyen hasznos kis program ez. És most halljunk valami autentikusabbat...



Látjátok, mit csináltunk? Alapanyagnak vettük egy fiú fejét, és egy kislány aranyszőke fürtjeivel körítettük. Mellesleg vasárnap reggelenként pontosan így néz ki.

Sarah szerint...

Nagyszerű! Tényleg tetszik! Megtarthatom? Légyszi?! Sokkal több képet kellett volna az ismerősökről beszkennelnem, annyira jók! A különböző parókák, sminkek pontosan a megfelelő helyre kerülnek, és semmi kivetnivalót nem talál bennük az ember. A gombok és a kezelőszervek elég egyértelműek, így legalább pontosan tudom, mi lesz, ha rájuk kattintok. Sok programban ez nem így van. Mindenesetre nem biztos, hogy a képeimet megváltoztatom, mert már eleve annyira jók, és különben is, a tükör előtt, saját kezűleg szeretek kísérletezni. Persze az sem ártana, ha a szkennerem jobb lenne, mert így a fotó minősége kívánnivalókat hagy maga után. Ami a frizurákat illeti: lenyűgözőek! A lányok a hajukkal amúgy sem szeretnek kísérletezni – különösen nem buli előtt. A jól ismert név miatt minőségi programra számítottam, és ebben nem is csalódtam.

Lego Friends

Lego Media
www.legomedia.com/friends/

A Lego Friends egy változatos játék, amelyben öt lánnyal ismerkedhetünk meg és köthetünk barátságot. Mit is lehetne mondani róluk? Szeretik a milkshake-et és van egy saját együttesük is. Amikor bekapcsolódunk a játékba, a bakfisok éppen veszekednek (természetesen fiúk vannak a dologban), ráadásul rövidesen egy iskolai koncerten is fel kell lépniük. A Lego Friends több alrészre tagolódik. Az egyikben például zenét kell szereznünk a lányok együttese számára minimalista hangfoszlányok és egy ultraprimitív trackerprogram segítségével. Még a színpadi mozgásukat is megkoreografálhatjuk, sőt a produkcióról fényképalbumot is készíthetünk. Talán mondanunk sem kell, hogy a Lego Friends nem volt az ínyünkre, de vajon mit gondol erről a mi kis lánypajtásunk?

Sarah szerint...

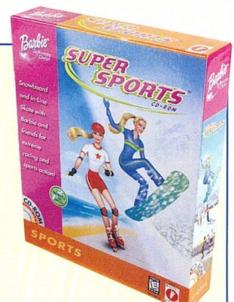
Hadd nézzem csak azt a dobozt? Hány éveseknek szól ez? A lányok nem is szeretik a Legót. A zeneszerzős rész mondjuk tetszett – jó lenne, ha egyszer egy játék csak ezen alapulna. A lányok amerikai kiejtését kissé idétlennek tartottam – mintha ezzel akarnák jobb színben feltüntetni a játékot. Idegesítő, hogy a szereplők túl sokat foglalkoznak magukkal, és legfeljebb a fiúk és a partik érdeklik őket. Nem ezt kellene követendő példaként eléjük állítani. Valami miatt mégis élveztem ezt a játékot: talán éppen azért, mert annyira amerikai. Gondolkodni szinte egyáltalán nem kell. Egy darabig még biztos eljátszogatnék vele, de soha nem tudnám komolyan venni, és remélem, hogy a mai lányoknak sem ők lesznek a példaképeik. Az ilyesmihez már nyolcéves koromban túl öregnek tartottam volna magam.



Ha egyszer a Lego a fiúknak való, a *Lego Friends* miért a lányokat célozza meg? Változatos játék, de csöpögős téma. Nekünk egyébként a billentyűs tetszett.

Barbie Super Sports

Mattel Media
www.barbie.com



Snowboard és görkorcsolya – a Mattel a modern feminizmus e két talpkövét tette meg a Barbie Super Sports alapjául. Mindkét játék hasonló módon irányítható: manőverezni az egér mozgatásával tudunk, és a bal gombbal változtathatjuk a sebességet. A hangszerelésről annyit, hogy a zenei alapok az italo-pop legrosszabb hagyományaiig nyúlnak vissza, a gép pedig már a játék első percében „cool", „sweet" és „fresh" kiáltásokkal díjazza produkciónkat, egy degenerált női hang tolmácsolásában.

A Super Sports-ot idegesítően nehéz irányítani: a kanyarodáshoz akkora egérmozdulatok kellenek, hogy közben meg kellett tisztítani a görgőt. A grafika kissé rikító és negédes, de azért aranyos – bizonyára azért, mert ezt szeretik a lányok.
A legnagyobb élményt valószínűleg itt is Barbie felöltöztetése és kistafírungozása fogja okozni.

Sarah szerint...

A snowboard és a görkorcsolya közt tudtommal nincs nagy különbség. Nem lennék meglepve, ha előbb az utóbbit csinálták volna meg, ahhoz ugyanis már csak némi havat kell adni, és kész a snowboard. A női kommentátornak tényleg elég korlátolt a hangja. Olyan leereszkedő az egész.



A *Barbie Super Sports*-ban a polipszerű formációkkal való önfeledt hancúrozás megkérdőjelezhető örömeibe is belekóstolhatunk.

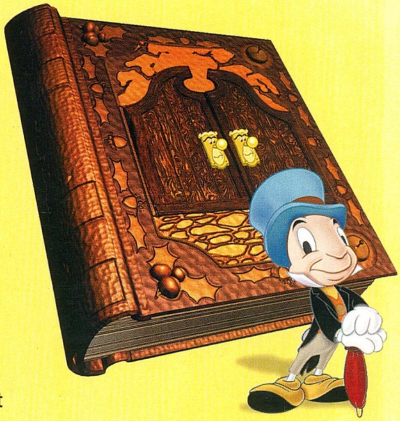
Disney INTERACTIVE

JÁTÉKSZOFTVEREK AZ EGÉSZ CSALÁDNAK!



Disney's Villains' Revenge

Készülj fel egy csodálatos kalandra, melyben *Jiminy* a tücsök lesz az útmutatód. Megbízásod: barangolj a Disney mesék útvesztőiben és old meg a problémákat, mert *Peter Pan*, *Alice*, *Dumbo* és *Hófehérke* sorsa most tőled függ.

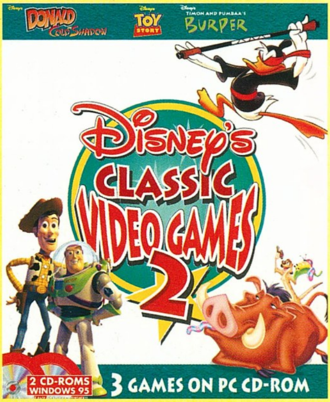




Disney's Classics Video Games II

3 játék egy CD lemezen a klasszikus Disney figurákkal!

Toy Story 1
Donald in Cold Shadow
Timon & Pumbaa Burper



©Disney/Pixar. All rights reserved.
©Disney. All rights reserved.

Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Magyarországon forgalmazza az Automex Kft.

Automex multimedia

Hívja vevőszolgálatunkat munkanapokon 9-től 18 óráig a 461-5700 telefonszámon!
Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu

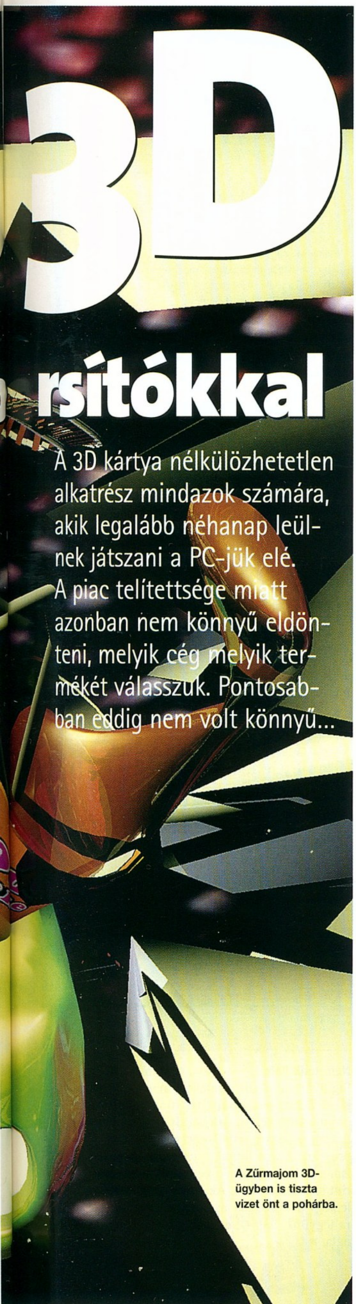
PC CD-ROM

Disney INTERACTIVE

A Zűrmajom esete a



Illusztráció: Eddie Bowen



3D

rsítókkal

A 3D kártya nélkülözhetetlen alkatrész mindazok számára, akik legalább néhanap leülnek játszani a PC-jük elé. A piac telítettsége miatt azonban nem könnyű eldönteni, melyik cég melyik termékét válasszuk. Pontosabban eddig nem volt könnyű...

A Zűrmajom 3D-ügyben is tiszta vizet önt a pohárba.

AMENNYIBEN ÉRDEKELNEK A SZÁMÍTÓGÉPES játékok (ha abszolút nem, akkor lehet, hogy ez ma nem a te lapod), bizonyára tudod, hogy létezik valami, ami nélkül egyszerűen felesleges elkezdeni játszani. Mármint a PC-n kívül. És a monitoron. Na még egyszer: amennyiben érdekelnek a számítógépes játékok, a szokásos dolgokon kívül egy 3D kártyát is be kell szerezned. Ezt ma már nyugodtan axiómának tekinthetjük, amelyet nem kell bizonyítani. A kétkedők pedig nézzék meg, mit csinál a *Quake 3* 3D kártya nélkül. (Nagy büdös semmit.)

Miről van szó?

Mi is jelent tehát az, hogy 3D gyorsító? És hogyan működik? Az első kérdésre egyszerű a válasz, a másodikra viszont kevésbé, de ne csüggedj, a Zűrmajom számára nincs lehetetlen. A 3D gyorsító egy olyan PC-s részegység, amely a gépéd egyik szabad bővítőhelyébe illesztve jócskán lerövidíti a 3D-s grafikák megjelenítésének sebességét. Valósághű 3D-s képek megrajzolásához sokkal nagyobb teljesítmény szükséges, mint mondjuk a *PacMan*-hez, és ha eközben egy átlagos processzorral még magát a játékot is futtatni akarjuk, aznapra már felesleges programot terveznünk.

A 3D gyorsító igyekszik minél nagyobb részben tehermentesíteni a CPU-t. A jelenleg kapható kártyák hosszú évek kutatómunkájának gyümölcsei. Ennek ellenére csupán egyetlen dologra használhatók: a lehető leggyorsabban próbálják elvégezni a lélegzetelállító grafikákhoz szükséges bődületes mennyiségű számítást. A processzor pedig végre nyugodtan foglalkozhat olyasmivel, mint például a gépi ellenfelek intelligenciájának feljavítása.

> **Valósághű 3D-s képek megrajzolásához sokkal nagyobb teljesítmény szükséges, mint mondjuk a *PacMan*-hez.**

3D kártyák már régebben is voltak, és bizonyos értelemben azok is a mostaniakhoz hasonlóan működtek. A fejlődés azonban az utóbbi időkben szárnyakat kapott, és hogy mit hoz majd a jövő, az részben már ma is látható. Ha egyszer a 3D kártyák nagyobbrészt tehermentesítik a CPU-t, kézenfekvő lenne minden grafikai feladatot rájuk bízni, és készíteni egy teljesen független, tisztán grafikai processzort. Na de ne szaladjunk ennyire előre...

Hogy jövök én ehhez?

Ha nem érdekelnek a PC-s játékok, most állj fel, főzz magadnak egy gyógyteát és hívd át a szomszédot egy amőbapartira. A többiek viszont, akiknek igenis ínyükre lenne, hogy futurisztikus fegyverekkel a kezükben virtuális világokban bolyongjanak, mostantól még jobban figyeljenek. 3D kártya nélkül ugyanis a legtöbb mai programmal legfeljebb frisbee-zni lehet: maradnak a régebbi játékok, a darabos mozgás vagy az unalmas RPG-k.

Csip-csup dolgok

Talán nem meglepő, hogy két 3D kártya között óriási különbségek lehetnek. Nagyjából mindegyikük ugyanazokat a technikákat alkalmazza, de a különféle chipsetek eltérő eredménnyel végzik el ugyanazt a feladatot. Az első időkben úgy tűnt, senki sem képes nyomába érni a 3dfx Voodoo-chipjének, a cég pozíciói azonban jelenleg megingani látszanak. Ez részben annak köszönhető, hogy manapság már nem csak azok a játékok futnak a gépünkön, amelyeket kimondottan a mi kártyánkhoz írtak. A 3D gyorsítók ugyanis szabványosították magukat, és a legtöbb mai termék már egységes programozói felületet használ, például DirectX-et vagy OpenGL-t.

Elsődleges szempontok

A manapság kapható 3D gyorsítók tehát nagyban megkönnyítik a gamerek életét. Ha viszont valami ekkora jótéteményt jelent, azt hihetnénk, az ilyesmit bizonyára körülményes telepíteni és használni. Pedig dehogy. Csak ki kell kapcsolni a gépet, felnyitni a motorházat, betenni az új kártyát, és már kész is. A legtöbb esetben a Windows azonnal felismeri az új alkatrészt és kéri a mellékelt CD-n található meghajtóprogramot. Ha ezzel megvagy, kezdődhet is a játék.

A 3D gyorsítóknak több fajtája van. Léteznek társkártyák, amelyek a meglévő 2D kár- ▸

A jelenlegi mezőny

3dfx
www.3dfx.com

A 3D gyorsítók legelső darabját, a Voodoo-chipsetet a 3dfx fejlesztette ki. A cég egy ideje már integrált kártyákat gyárt, kezdve a korábbi Rush-sal és Banshee-vel, egészen a mostani Voodoo 3000-ig. Voodoo- és Voodoo2-chipsetes kártyákat olyan nagy nevek is készítettek, mint a Creative Labs, a Diamond Multimedia és az Orchid, a tajvani cégekről nem is beszélve. Ennek azonban immár vége – manapság a legújabb 3dfx-chipeket csakis a 3dfx által gyártott kártyákon találjuk.

NEC
www.nec.com

A japán elektronikai óriás nevéhez fűződik a PowerVR, az első 3D chipset, amely konkurenciát teremtett a 3dfx termékeinek. A PowerVR a maga nemében jó volt, a Voodoo-kártyákkal mégsem tudott versenyre kelni. A cég legújabb fejlesztése a PowerVR Series 2, amelyet a Sega is használ a nagy sikerű Dreamcast konzolhoz. A PowerVR 2 első (de semmi esetre sem az utolsó) PC-s változatával a VideoLogic Neon 250-ben találkozhatunk.

nVIDIA
www.nvidia.com

Az nVIDIA-nak időbe tellett, míg utolérte a többieket, mostanában viszont úgy tűnik, ő került lépéselőnybe. A cég legelterjedtebb terméke a Riva TNT2 chipset, amelyet számos cég (többek között a Creative) választott saját kártyáinak alapjául. Az nVIDIA a GeForce 256 megjelentetésével új csúcsokat ostromol. Az első ilyen kártya a Creative Labs GeForce Annihilatora, amely az új technológiákat támogató játékokban kiemelkedő teljesítményre képes.

S3
www.s3.com

A Diamond Multimediához tartozó cég korábban a (3D-s kezdeteket jelentő) Virge-sorozatról volt híres. Legújabb fejlesztésük, a Savage 2000 chipset szintén figyelemre méltó. A közeljövőben várhatóan minden fontosabb gyártó kijön a maga Savage 2000-es kártyájával.



Egy 3D szemüveg segítségével mindent rózsaszínben láthatunk.

▸tyákkal működnek együtt. Ezek egy része közvetlenül a 2D lapkára illeszkedik és egy belső kábellel kapcsolódik az elsődleges kártyához, a legtöbbjük viszont a 2D kártya és a monitor közé kerül, és a monitor ettől kezdve innen kapja a jelet. Bonyolultan hangzik, de a valóságban pofonegyszerű.

Ha a meglévő 3D kártyád nem a legújabbak közül való, érdemes integrált 2D/3D gyorsítóra váltani. Ezek egyrészt olcsóbbak, másrészt eggyel kevesebb bővítőhelyet foglalnak el. Az integrált kártyák alapfeladata annak biztosítása, hogy Windows alatt minél gyorsabban cikázzon a képernyőn az egérkurzor, de persze *Quake 3* közben sem jönnek zavarba. Ha viszont komolyabb gamereket kérdezel, ők a kétkártyás megoldást fogják javasolni. A lényeg, hogy legyen legalább egy 3D gyorsításra is képes kártyád.

Meghajtóprogramok nélkül az új kártya fabatkát sem ér. Ha a játék nem tud kommunikálni a hardverrel, 3D gyorsítás ide vagy oda, teljesítménynövekedést nem fogunk érzékelni. A legismertebb meghajtóprogram-készlet a Microsoft-féle DirectX. Igazából nem is meghajtóprogramokról van szó, hanem egy API-ról (Application Programming Interface), vagyis egy (fentebb már

A legújabb darabokat már több memóriával szállítják, mint néhány évvel ezelőtt egy átlagos PC-t.

emlegetett) közös programozási felületről. A 3D kártya maga is rendelkezik DirectX driverrel, tehát ha gyártó írt egy ilyen meghajtóprogramot, minden DirectX-et és Direct3D-t támogató játék futni fog rajta. Ha az általunk kiszemelt kártyához nincs DirectX-támogatás, legjobb, ha legott lemondunk róla. Ha viszont a gyártó nem spórolta ki a DirectX drivert, a legújabb játékoktól kezdve egészen a *Turok: Dinosaur Hunter*-ig vagy az *X-Wing vs TIE Fighter*-ig szinte mindennel játszhatunk.

Már a görögök is

A 3D-s játékok óriási fejlődésen mentek keresztül az *Elite* óta, mint ahogy a gyorsítókártyák sem tartoznak a legfrissebb újdonságok közé. Évekkel ezelőtt, amikor még mindenki DOS alatt játszott, a 3D-t egyáltalán nem övezte a maihoz hasonló dicsfény. Mindenki a 2D kártyák fejlesztésével volt elfoglalva, és bárki, akinek fejében megfordult egy külön 3D kártya ötlete, nos, hát projektmenedzsmentből nemigen kapott volna jelest. Az első tapogatózásokat az jelentette, amikor apró koprocesszorokkal spékelték meg a 2D kártyákat, mint például az S3 Virge esetében. A semminél ez is jobb volt, bár nem sokkal.

Miután a *Quake* és társai bebizonyították, hogy igenis élvezetes dolog 3D-s környezetben űrkorszaki fegyverekkel idegeneket metélni, a gyártók törni kezdték a fejüket. A *Duke Nukem*-ben és a *Doom*-ban a fejlesztők még kétdimenziós spriteokat alkalmaztak, a *Quake* azonban poligonokat használt, ezek megrajzolásához pedig elkelt a segítség.

Ekkor jelent meg a 3dfx az első Voodoo-chipsetes kártyával, és a helyzet gyökeresen megváltozott. Végre itt volt egy speciális 3D chip, amely addig elképzelhetetlen sebességgel jelenített meg térbeli alakzatokat, miután hozzácsatlakoztattuk meglévő 2D kártyánkhoz. Rövidesen mindenki a 3D gyorsításról beszélt. Az Orchid, a Diamond és a Creative is kijött a maga Voodoo-kártyájával, és a piacot csakhamar elárasztották az olcsó távol-keleti termékek. Új iparág született...

A PC-s világ első számú szabálya, hogy senki sem üldögélhet elégedetten a babérjain. A 3dfx sikerét többek között az nVIDIA, az NEC és az S3 is megirigyelte – hamarosan ők is kijöttek a saját kártyáikkal. A 3dfx válaszul elkészítette a Voodoo2-t, amelyet a még nagyobb sebesség érdekében kettesével is lehetett használni.

Az idő múlásával az árak zuhanni kezdtek. A 21. század legelején néhány tízezer forintért olyan kártya kapható, amelyről három éve még álmodni sem mertünk volna. A legújabb darabokat már több memóriával szállítják, mint néhány évvel ezelőtt egy átlagos PC-t. A 3D technológia jelenlegi csúcsa az nVIDIA GeForce-chipsete. A korábbi gyorsítók csak részben tudták levenni a terhet a CPU válláról, a GeForce azonban már minden grafikai feladattal maga birkózik meg. Az nVIDIA szerint a GeForce képében megszületett a világ első GPU-ja, avagy grafikus processzora. Az eddigi kártyák kisebb-nagyobb mértékben a processzorra is támaszkodtak, különösen a 3D-s ábrák megrajzolásának első fázisában, az nVIDIA újdonsága azonban a processzor sebességétől függetlenül is elvégzi a dolgát.

Lehull a lepel

Na és mi várható a jövőben? Melyik kártyát érdemes választani? Ha a gyártók hangzatos ígéreteit elengedjük a fülünk mellett, és csak azt hiszszük el, amiről mi magunk is meggyőződhetünk, akkor nem vitás, hogy az nVIDIA mellett kell döntenünk. A GeForce GPU a piac összes többi szereplőjét maga mögé utasítja, de még nagyon új technológiákat alkalmaz. Most, amikor a Zűrmajom banánsárga laptopján ezeket a sorokat írja, csupán egyetlen kártya viseli büszkén a GeForce nevet, mégpedig az előző számban már bemutatott Creative-féle GeForce Annihilator. Az ára ugyan még az eget veri, de hogy a teljesítménye egyedülálló, ahhoz nem férhet kétség. Nem telik bele egy év sem, és mindenki GPU-kat fog gyártani. Azok a játékok, amelyek kihasználják a GeForce integrált T&L (transform and lighting)-funkcióit, valóban lélegzetelállítóak. Lassan éppenséggel a Direct3D-kompatibilis programok sem futnak rajta, de ha egy játék felismeri, hogy egy GeForce fut alatta, az szó szerint szárnyakat kap. Akár várunk egy kicsit, míg lemegy az ára, akár megvesszük most, a GeForce-ra tegyünk, mert jelenleg nincs gyorsabb paripa nála. **PCF**

Zsargon

Alpha
Egy 3D-s alakzat „átláthatósági" szintje. A jobb kártyák alpha blendinget alkalmaznak, amely különböző felületek esetében különböző átláthatóságot biztosít.

Anti-aliasing
A 3D-s rajzok „csipkés" éleinek elsimítására szolgáló módszer.

Bi-linear filtering
A perspektíva korrekciójának egyik módszere. Lényege, hogy a textúra egy adott képpontjának színét a körülötte lévő képpontok színének átlaga adja.

Bump mapping
A texture mappinghez hasonló eljárás, melynek segítségével érzékeltethető a felületek érdessége. A világosabb színeket kiemelkedéseknek, a sötétebbeket mélyedéseknek látjuk.

Chipset
Azon lapkák összessége, amelyek a 3D kártya működéséhez szükségesek. Ide tartozik maga a 3D processzor, továbbá a RAMDAC is.

Direct3D
A Microsoft egyik multimédiás szabványa, amely lehetővé teszi, hogy az adott 3D-s játékprogram a típustól függetlenül bármelyik 3D gyorsítóval együtt tudjon működni, feltéve, hogy a kártyának van Direct3D drivere.

Gouraud shading
A térhatású képek árnyékolásának módszere. Az objektum széleiről kiindulva módosítják a textúra színét, így érzékeltetik a fényviszonyokat. Az összhatás azonban még így sem éri el a texture mappingét.

Poligon
Egyszerű, kétdimenziós sokszög (a legtöbb esetben háromszög). A 3D-s ábrák poligonokból épülnek fel, ezért is hivatkoznak a 3D kártyák gyártói a másodpercenként megjeleníthető poligonok számára. Természetesen minél nagyobb ez a szám, annál jobb.

RAMDAC
Ez a chip alakítja át a kártya által szállított digitális grafikai információt a monitor számára szükséges analóg jelekké.

Renderelés
A 3D-s ábrák megrajzolásához szükséges matematikai számítások átalakítása a képernyőn is látható végeredménnyé.

Texture mapping
Az a folyamat, melynek során a 3D-s alakzatot bitmapes képekkel (textúrákkal) „öltöztetik" fel.

Tri-linear filtering
Hasonlít a bi-linear filteringhez, de itt nem a szomszédos pontok, hanem a szomszédos textúrák színátlagát veszik figyelembe, hogy még tisztább legyen a kép.

Z-Buffering
A 3D-s kép legjobban egy térbeli koordináta-rendszer segítségével írható le: van függőleges és vízszintes kiterjedése, valamint mélysége is (utóbbi lesz a Z-tengely). A Z-buffering megnézi, hogy a memóriában lévő objektumok milyen helyzetet foglalnak el a Z-tengelyen, hogy a takarásban lévő képet ne kelljen feleslegesen megrajzolni.

HP Vevőszolgálat: 382-1111 www.hp.hu

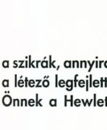


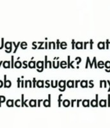


Megtévesztően valósághű.

Ugye szinte tart attól, hogy a szemébe pattanhatnak ezek a szikrák, annyira valósághűek? Megnyugodhat, ez csak egy másolat, amely a létező legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárással készült. Ezt nyújtja Önnek a Hewlett-Packard forradalmi, PhotoREt precíziós technológiája.

Képes akár 29 tintacseppet elhelyezni minden egyes mikroszkópikus ponton, ráadásul mindezt rendkívül gyorsan. Bármennyire sietős is az Ön dolga, mindig egyedülálló fotóminőségű képeket fog kapni. Ezt senki nem csinálja jobban. Legföljebb maga a valóság.





HP PhotoSmart és DeskJet nyomtatók

invent



Viszonteladók jelentkezését várjuk!

Automex multimedia

Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu

PC CD-ROM



Illusztráció: Jacey

Padlógáz

Lassú a PC-d? Tőlünk megtudhatod, hogyan gyorsíthatsz rajta. És még az is lehet, hogy egy vasadba sem fog kerülni.

Bekapcsolod a gépet, aztán elmész, csinálsz egy kávét, megvárod, míg kihűl, kényelmesen megiszod, utána pedig megnézed, bebootolt-e már a PC. Esetleg elindítasz egy játékot vagy alkalmazást, de addig is van még annyi időd, hogy belelapozz az aznapi újságba. Ismerősen hangzik?

Ha igen, akkor éppen ideje, hogy változtass rajta! Tudtad, hogy az átlagember élete során összesen 15 évet tölt azzal, hogy a képernyőt bámulja, hátha végre történik valami? Ez mellesleg nem igaz, most találtuk ki, de néha tényleg olyan, mintha az lenne. Ne engedd, hogy a gépek basáskodjanak feletted! Hidd el, nem létezik olyan rendszer, amelyből ne lehetne némi erőfeszítéssel kicsikarni egy kis extra teljesítményt. Ha pedig már eleged van a folytonos kísérletezésből, malacod van, mert ebben a hónapban megosztjuk veled mindazt a tudást, amire szükséged lehet.

A következő oldalakon hasznos tanácsokat találsz a Windows és általában a PC működésének felgyorsításához. Tippjeink azokon is segítenek, akik minél hasznosabban szeretnék eltölteni a drágán vett online perceket. Végül azoknak is szolgálunk néhány ötlettel, akik még több fps-t szeretnének kisajtolni kedvenc játékaikból.

Bár a tippeket témakörönként csoportosítottuk, nem árt végigolvasni mindegyiket, hiszen a Windows optimalizálása az internet sebességét is javíthatja, a PC-s játékokra vonatkozó ötletek egy része pedig az összes alkalmazáson gyorsíthat. Nem is csoda, hiszen végeredményben ugyanazon a gépen futnak, így minél jobb karban tartod a PC-d, annál több téren érezheted ennek áldásos hatásait.

Lássunk hát hozzá, és végezzünk vele (hiszen ez a lényeg) minél gyorsabban! ▶



Windows tippek

Hogy miért pont Ablakok? Talán mert rajtuk keresztül messzire látni, csak sajnos minket is már messziről láthat mindenki. Akárhogy is van, a lényeg, hogy időnként érdemes megpucolni őket.



1. Ne vidd túlzásba!

Unod az asztal (desktop) színeit? A csinosításra rengeteg lehetőséged van, de vigyázat: a legtöbb változtatás a sebességre is hatással lehet. Ne használj háttérképet, animált kurzorokat, és ne rendelj hangokat se a Windowsos eseményekhez. Ha tehát felcicomázod a géped, készülj fel, hogy ennek a sebesség látja kárát.

Mértéktartásra elsősorban a fontok terén van szükség. Minden egyes betűtípus lefoglal valamennyit a Windows erőforrásaiból, így alkalmazásaid elindulni és működni is lassabban fognak. A nem használt fontokat távolítsd el a Vezérlőpult/Fontok könyvtárából (a biztonság kedvéért készíts belőlük másolatot – a Nézet/Részletek menüpontot választva megtudhatod a fájlneveket is). A piros A-val jelzett rendszerfontokhoz ne nyúlj!

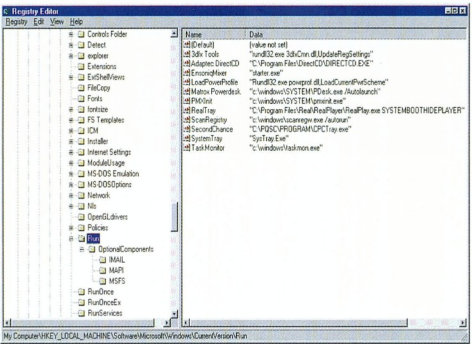
A Windows bootolását az asztalon lévő sok ikon is lassíthatja. Időnként tartsunk szemlét ezek felett, és távolítsuk el a felesleget. A megtartani kívánt parancsikonokat gyűjtsük össze, és nyissunk nekik egy új könyvtárat az asztalon. Így nem zavarnak többé, de könnyen hozzáférhetőek maradnak.

2. Az fusson, aminek futni kell

Az alkalmazások egy része olyan fájlokat is használ, amelyek a géped elindításakor automatikusan betöltődnek a memóriába. Egyes esetekben talán így kényelmesebb, legtöbbször viszont teljesen felesleges, ráadásul megnő a bootoláshoz szükséges idő és kárba vész az értékes memória.

Először vessünk egy pillantást a tálcán lévő ikonokra. Mindegyikre szükségünk van? Ha nem, akkor távolítsuk el őket (pl. a RealPlayer esetében kattintsunk jobbal az ikonra, és válasszuk a Disable SmartStart opciót).

Egyes programok nem használják a tálcát, így ezeket másképp kell hatástalanítani. A lehetséges búvóhelyek között elsősorban az Indítópultot (Start/Programok), a Registry-t (a regisztrációs adatbázist) és a \Windows\Win.ini-fájlt érdemes felkeresni. Utóbbiban a Load= és a Run= kezdetű sorok lehetnek gyanúsak. A Registry-hez a REGEDIT. EXE nevű programmal tudunk hozzáférni. Itt keressük meg a \Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion mappát a HKEY_LOCAL_MACHINE és a HKEY_CURRENT_USER alatt, ezeken belül pedig a Run, RunOnce, RunOnceEx, RunServices vagy RunServicesOnce nevű könyvtárakat.



A Registry **veszélyes üzem ugyan, de sok érdekesség megtudható belőle. A lényeg, hogy ne kezdjük el véletlenszerűen törölgetni a bejegyzéseket, és akkor biztosan nem fogunk kárt tenni benne.**

Ami itt találsz, az automatikusan betöltődik a rendszermemóriába.

Ne feledjük, hogy a Registry-vel csínján kell bánnunk. Ha a fenti helyeken talált bejegyzéseket kitöröljük, nagyon valószínűtlen, hogy bármi kárt tegyünk a gépünkben, de jobb óvatosnak lenni és feljegyezni, mit töröltünk ki, hogy gond esetén vissza tudjuk állítani az eredeti állapotot.

3. Tarts rendet

Amikor új PC-t vásárolsz, a merevlemezen csak a Windows van, és talán egy-két egyéb, előre telepített alkalmazás. Ám fél év sem telik bele, és a dolgok kezdenek rosszra fordulni...

Az újonnan telepített programokkal nemcsak a merevlemezen lévő fájlok, hanem a Registry bejegyzéseinek száma is nő. A Windows beépített uninstallja (Vezérlőpult/Programok hozzáadása) sajnos korántsem tökéletes. Elég, ha csak felkeressük a Program Files könyvtárat – bizonyára találni fogunk olyan programokat, amelyektől már régen megszabadultunk. Ha legközelebb eltávolítasz egy alkalmazást, kapcsold ki a géped, hogy a Windows mindent letörölhessen, amit akar, és csak utána nézd meg, mit kell manuálisan letörölnöd.

Időről időre előfordul, hogy „elszállnak" a programok vagy lefagy a gép. Ilyenkor az is megtörténhet, hogy a használatban lévő fájlok némelyikre megsérül. A ScanDisk nevű program az efféle problémák felderítésében segít, és visszanyerhető vele a feleslegesen lefoglalt lemezterület is. A Töredezettség-mentesítő-t (DEFRAG.EXE) szintén érdemes időnként lefuttatni, habár a teljesítményen ez legtöbbször csak alig valamennyit javít, így egy átlagos rendszer esetében havonta egynél többször felesleges bajlódni vele.

A lefagyások másik következménye, hogy nem törlődnek az ideiglenes fájlok (bár ebben részben nem a rendszerösszeomlás, hanem a rosszul megírt alkalmazások a ludasak). Ezek megtalálásához nyiss egy DOS-ablakot (Start/Programok/MS-DOS parancssor), és a SET parancs begépelése után üss entert. Az ideiglenes fájlokat tartalmazó könyvárak azok, amelyek előtt TEMP= és TMP= olvasható. Lépj ki az éppen futtatott alkalmazásokból, és töröld ki a könyvtárak tartalmát.

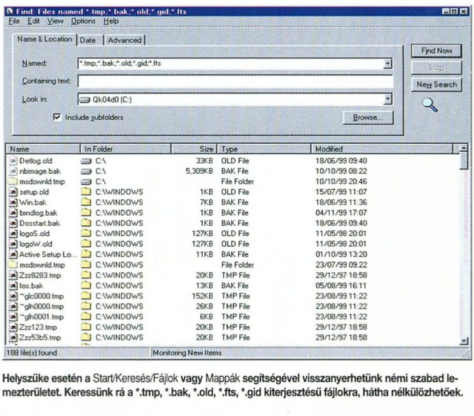
4. Merj változtatni

A Windowst könnyű konfigurálni, így a legtöbb alapbeállítással nyugodtan kísérletezhetünk a sebesség érdekében. Kattintsunk jobbal a Sajátgép-re, majd válasszuk a Tulajdonságok/Teljesítmény/Fájlrendszer fülön a Merevlemez opciót. Ha van legalább 64Mb RAM a gépünkben. A gép jellemzőinél a Hálózati kiszolgáló-t válasszuk. Ezzel azt érjük el, hogy a Windows valamennyivel több memóriát tartalékol a legutóbb használt könyvtárak és fájlok elérésére. A következő menüben a floppymeghajtót csak akkor kerestessük meg, ha rendszeresen ki-be rakosgatjuk a gépünkből.

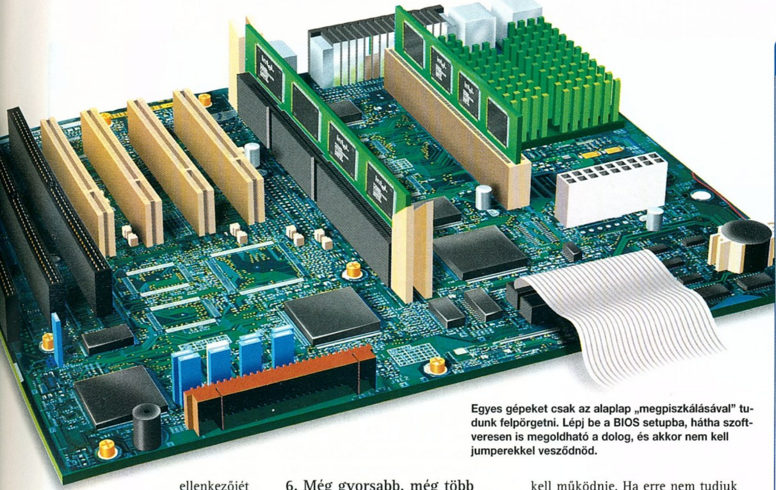
Amennyiben bővében vagyunk a RAM-nak, a CD-ROM beállításainál a kiegészítő gyorsítótár méretét vegyük a legnagyobbra. Ha viszont kevés a memóriánk, csökkentsük a cache méretét – CD-ROM-meghajtónk valamivel lassabb lesz ugyan, de a Windows meg fogja hálálni az így nyert 1Mb-ot.

Cserélhető lemezes meghajtóknál a cache engedélyezése felgyorsítja ZIP, JAZ- és hasonló drive-jainkat, de legyünk óvatosak, mert ha azelőtt vesszük ki a lemezt, hogy a cache teljesen kiürült volna, kárt tehetünk a fájlrendszerben. Ha viszont nem cserélgetjük sűrűn a lemezeket, érdemes kipróbálni ezt a beállítást is.

Nyomtatáskor a Windows először a merevlemezre menti a nyomtatáshoz szükséges információkat. A számítógéppel ezután azonnal folytatni lehet a munkát, de a nyomtatáshoz szükséges idő megnő. Ha ennek



Helyszűke esetén a Start/Keresés/Fájlok **vagy** Mappák **segítségével visszanyerhetünk némi szabad lemezterületet. Keressünk rá a *.tmp, *.bak, *.old, *.fts, *.gid kiterjesztésű fájlokra, hátha nélkülözhetőek.**



Egyes gépeket csak az alaplap „megpiszkálásával" tudunk felpörgetni. Lépj be a BIOS setupba, hátha szoftveresen is megoldható a dolog, és akkor nem kell jumperekkel vesződnöd.

ellenkezőjét szeretnénk, a Vezérlőpult/Nyomtatók menüben kattintsuk jobbal a nyomtatónkra, majd válaszszuk a Tulajdonságok/Részletek/Nyomtatási sor beállítása menüből a Nyomtatás közvetlenül nyomtatóra opciót. Ettől kezdve gépünk később fog magához térni nyomtatás után, viszont hamarabb fog végezni vele.

5. Csak óvatosan

Igencsak hasznos lehet, ha hardverelemeid a legfrissebb meghajtóprogramokat használják, alkalmazásaidhoz pedig rögtön telepíted az éppen aktuális patchet (javítókészletet) – de nem minden esetben. Mostanában sokan használnak a McAfee-féle Oil Change-hez hasonló programokat az upgrade-ek felkutatásához és telepítéséhez, bár ez nem mindig vezet jóra. Amennyiben elégedett vagy egy alkalmazással, és nem érzed hiányát semmilyen funkciónak, ne akard mindenképp frissíteni. Egyáltalán nem biztos ugyanis, hogy az újabb verzióban kevesebb lesz a programhiba.

Szokj le tehát az állandó upgrade-elésről, vagy ha mégsem, legalább ne telepíts semmit mindjárt a megjelenés napján. Előbb olvasd el a mellékelt szövegfájlokat (readmeket), amelyek rendszerint elmondják, milyen hibákat javít ki, és milyen új funkciókat támogat a gyártó. Ha valamelyik népszerű alkalmazásról van szó, várj egy-két hetet, olvasd el a Deja (www.deja.com) idevágó newsgroupjait, hátha mások észleltek valamilyen rendellenességet. Az esetlegesen felmerülő problémákról legtöbbször a gyártó cég weboldalán is olvashatsz.

Az óvatosságtól csak egyetlen esetben lehet eltekinteni, mégpedig a DirectX esetében. A legtöbb játéknak a legfrissebb verzióra van szüksége, így aztán vagy upgrade-elünk, vagy lemaradunk róluk. Szerencsére a DirectX csak ritkán okoz gondot.

6. Még gyorsabb, még több

Amikor a Windows 95 megjelent, a Microsoft azt állította, hogy 4Mb RAM-mal már futtatható. Ez persze nem így van – olyannyira nem, hogy ha 64Mb-nál kevesebb memória van a gépünkben, sokat javíthatunk a teljesítményén, ha kiegészítjük legalább ennyire. A szükséges memóriamodulok száma és fajtája minden esetben az adott PC-től függ. Ha ezen a téren hiányosak lennének az ismereteink, hasznos információkat találhatunk az Illustrated Guide to RAM című weboldalon (www.mkdata.dk/click/module2e.htm), ahol a jelenlegi RAM-moduljaink beazonosítását még fényképek is segítik. Ezután már célirányosan érdeklődhetünk a boltokban, vagy nézhetünk szét az alkatrészárakat is feltüntető weboldalakon.

Miután a RAM-hiányt orvosoltuk, gépünk gyengélkedésének soron következő legvalószínűbb oka valószínűleg a merevlemez. Ha a mostani már régi darab, egy újabb és gyorsabb típussal számottevő javulást érhetünk el. Amennyiben a régit is használni fogjuk, telepítsük újra az alkalmazásainkat, hogy a nagyobbak a gyorsabb meghajtóra kerüljenek. A Windows által használt virtuális memória (swap) szintén ide kerüljön (Vezérlőpult/Rendszer/Teljesítmény/Virtuális memória).

A CPU upgrade-je is sokat segíthet, bár ne gondoljuk, hogy elég, ha a régi processzort egyszerűen kicseréljük egy újabbra. A végső szót ebben a kérdésben az alaplapunk mondja ki, amelynek ugyanúgy van órajele, mint a CPU-nak. Ha 400MHz-es vagy ennél gyorsabb processzort akarunk, alaplapunknak legalább 100MHz-en kell működnie. Ha erre nem tudjuk rávenni, be kell ruháznunk egy másikba.

7. Overclock

Mi a különbség egy 450 és egy 500MHz-es PIII között? Alig valami. Ugyanazon a gyártósoron készülnek, és a sebességüket csak akkor határozzák meg, amikor kikerülnek a gyárból. A processzor konkrét sebességét a BIOS és az alaplap beállításai határozzák meg. Az overclock (felpörgetés) is ezt használja ki: csak át kell állítanunk egy-két jumpert az alaplapon, és némi BIOS-os bütykölés után rögtön egy gyorsabb gép tulajdonosai lettünk – teljesen ingyen.

Az alkalmazások egy része bootoláskor automatikusan betöltődik a memóriába.

A „felpörgetők" legalábbis ebben reménykednek, de a dolog azért nem ilyen egyszerű. Ami valóban rögtön megtörténik, az az, hogy lőttek a géped garanciájának. Ha a CPU gyorsabban dolgozik a megengedettnél, több hőt termel, ami viszont csökkenti az élettartamát – hacsak nem szerelsz fel egy erősebb ventillátort vagy egy nagyobb hűtőbordát. Meglehet, hogy a RAM-jaid sem fognak együttműködni a gyorsabb processzorral, és a bővítőkártyáid is felmondják a szolgálatot.

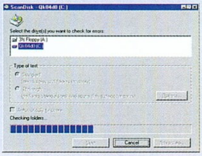
Akkor tehát megéri? Az átlagos felhasználó számára, aki jobbára csak minimális teljesítménynövekedésben (kb. 15%) reménykedhet, a válasz egyértelműen nem. Ha viszont elég bátor vagy a kísérletezgetéshez, és a következményekkel is hajlandó vagy szembesülni, íme néhány jótanács.

Előbb a jelenlegi beállításokról kell minél többet megtudnod. Vedd le a számítógép-házat, és az alaplaphoz mellékelt leírás segítségével azonosítsd be, mely jumper(ek) felelős(ek) a processzor sebességéért. Egyelőre ne változtass semmin, csak jegyezz fel mindent alaposan.

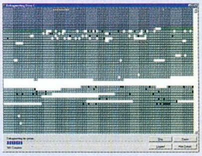
Ezután indítsd újra a gépet, lépj be a BIOS-ba és keresd meg a CPU Settings vagy a CPU Features menüpontot. Ha itt találsz valamit a processzor órajelével kapcsolatban, állítsd át a soron következő értékre, és mentsd el a változásokat. Ha semmi ilyesmit nem találsz, több mint valószínű, hogy az alaplap jumperein kell állítanod. ▶

Memóriagondok

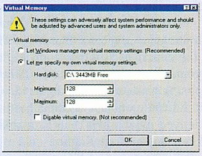
A Windows nem mindig kezeli jól a virtuális memóriát (swap), amelynek váratlan és roppant bosszantó „kerepelés" a következménye. Lehet, hogy ezt örökre elfelejtheted, ha megfogadod az alábbiakat.



Futtasd le a ScanDisket, hogy kiderüljön, vannak-e hibák a merevlemezen. A Normál tesztet válaszd – a teljes jóval tovább tart, és csak akkor van értelme, ha hibásan működik a merevlemez.

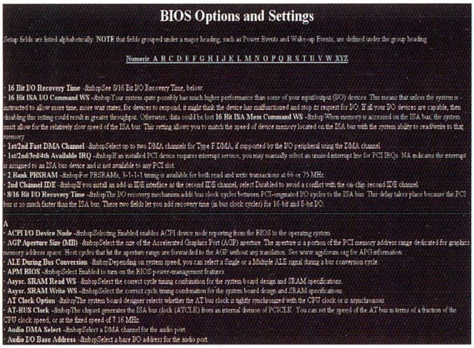


A Töredezettség-mentesítő (DEFRAG.EXE) használatával további gyorsulást érhetsz el. Ha az elkészült, kattints jobbal a Sajátgépre, válaszd a Tulajdonságok/Teljesítmény/Virtuális memória menüt, és az egyéni beállítást.

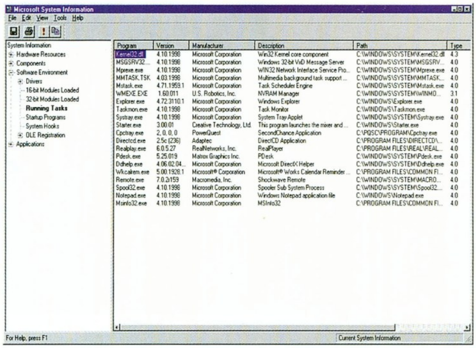


Ha több merevlemezed is van, a swapfájlt a leggyorsabbra tedd. Minimális és maximális értéknek érdemes ugyanazt a számot megadni. A legmegfelelőbb érték egyénileg változhat – kezdetnek megadhatjuk RAM-unk 2,5x-esét (64Mb felett 1,5x-esét).





Nem érted a BIOS beállításait? A www.compguystechweb.com/troubleshooting/bios/bios_options.html címen választ kapsz a kérdéseidre.



A Rendszeradatok (MSINFO32.EXE) sokat segítenek a hibajavításban. Megtudható többek között az is, pontosan mely programok tartózkodnak jelenleg is a memóriában.

▶ Miután végeztél, egy gyors újraindítással ellenőrizheted, hogy minden jól működik-e. Ha nem, akkor állítsd vissza az eredeti helyzetet, és reménykedj a legjobbakban. A siker még akkor sem vehető biztosra, ha látszólag minden rendben. Vedd sorra legnagyobb gépigényű alkalmazásaidat, és győződj meg arról, hogy a szokott módon működnek-e. Nem haszontalan az sem, ha overclock előtt és után lefuttatsz egy teljesítménymérő (benchmark) programot.

8. BIOS-trükkök

A BIOS (Basic Input/Output System) a számítógép lelke, több szempontból: rendszertesztet végez a számítógép indulásakor, felismeri a telepített bővítőkártyákat és lehetőséget ad a legalapvetőbb hardveres beállítások módosítására.

Bootoláskor a rendszer egy lakonikus rövidségű üzenetben hívja fel a figyelmünket arra, hogy a [Del] lenyomásával beléphetünk a BIOS setupba. A részletekről mindig az alaplap leírása mondja a legtöbbet, de a lényeg nagyvonalakban az alábbiakban is összefoglalható:

a. Quick power on self test. Ezt választva gyorsabban bootol a rendszer.

b. System vagy Video bios caching. Ha ilyesmit látunk, mindig kapcsoljuk be (Enabled).

c. Video RAM caching. A legtöbb mai videokártyában már elég gyors RAM működik, ezért erre a lehetőségre nincs szükség. Régebbi modellekben ellenben segíthet – egy próbát mindenképp megér.

d. 8 vagy 16 bit I/O recovery time. Ha régi típusú ISA kártyákat is használsz, ezt az értéket próbáld minél alacsonyabbra venni. Ha gond nélkül sikerül, a kártya sokat profitálhat belőle.

e. Bus mastering. Ezt bekapcsolva a hardverelemek a processzort kikerülve is tudnak kommunikálni egymással.

f. DRAM Read/Write Burst Timing. A többi, memóriával kapcsolatos beállításhoz hasonlóan itt is az alacsonyabb érték a jobb. Ha a gépünk labilissá válik, állítsuk vissza a régi értékeket.

9. Használd ki, amid van

Addig ne szerezz be drága segédprogramokat a PC optimalizálására, amíg nem aknáztad ki teljesen a Windows 98 nyújtotta lehetőségeket. Az alábbi programokat a Start/Programok/Kellékek/Rendszereszközök között találod (ha nem így lenne, a Vezérlőpult/Programok hozzáadása/Windows Telepítő menüben installálhatod őket).

A Lemezkarbantartó segítségével könnyedén eltávolíthatod az Internet Explorer ideiglenes könyvtáraiban, a Lomtár-ban és egyéb hasonló helyeken található, nélkülözhető fájlokat.

A Hangoló Varázsló-val beállíthatod, hogy a rendszer automatikusan is elvégezhető karbantartási munkálataira mikor kerüljön sor (pl. éjszaka).

Az Erőforrás-kijelző grafikus formában tájékoztat arról, mennyi szabad erőforrása van még a gépünknek. Használatával megállapítható, melyek a legnagyobb gépigényű alkalmazások.

A Meghajtókonverter FAT32-vé alakítja meglévő fájlrendszerünket. A fájlok hatékonyabb elhelyezésével egyrészt lemezterületet nyerhetünk, másrészt gyorsabban fognak elindulni az alkalmazásaink. A FAT32-t sajnos csak a Windows 95 OSR2 és a Windows 98 támogatja. Ha Windows 3.x, NT vagy a Windows 95 egy korábbi verziója van a birtokunkban, le kell mondanunk a FAT32 kínálta előnyökről. A konvertálás előtt mindenképpen olvassuk el az ezzel kapcsolatos tudnivalókat.



Kedvenc programjaidat egy-két gombnyomással is elindíthatod. Kattints jobbal az ikonjára, válaszd a Tulajdonságok /Parancsikon menüt, majd a Billentyűparancsnál üsd be a kívánt billentyűkombinációt.

10. A tanulás nem szégyen

Akármennyire is növeled a PC-d teljesítményét, az egész vajmi keveset ér, ha nem tudod, miként tudsz egy konkrét feladatot a lehető leggyorsabban elvégezni a Windowsban vagy az általad használt szoftverekben. Dokumentációt, leírásokat, helpeket senki sem szeret olvasgatni, pedig sok hasznos dolgot lehet megtudni belőlük. Íme néhány példa:

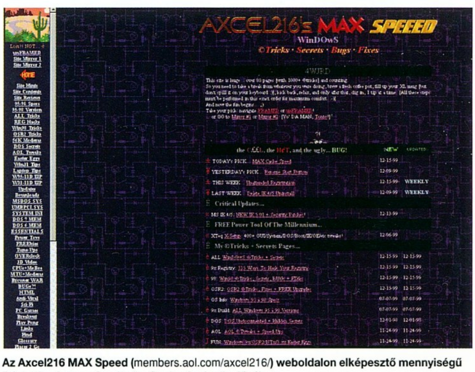
a. Ha egy párbeszédablakban átállítottál valamit, de már nem emlékszel pontosan, hogy mit, a [ctrl]+[z] kombináció legtöbbször érvényteleníti a legutóbbi változtatást.

b. Csak a Windowst indítod újra, ha a Start/Leállítás menüben az Újraindítás-t választva a [Shift]-tel együtt nyomsz OK-t.

c. Használd ki a Windows 98 eszköztára által kínált gyorsindítási lehetőséget. Ha egy programot eddig a Start/Programok menüből nyitottál meg, a Start gomb melletti Gyorsindítás eszköztáron is hozz létre neki egy parancsikont.

Amikor a Windows 95 megjelent, a Microsoft azt állította, hogy 4Mb RAM-mal már futtatható.

d. Egy kis méretű ablakot úgy zárhatsz be legkönnyebben, ha jobbal a tálcán lévő ikonjára kattintasz, és a Bezárás-t választod.



Az Axcel216 MAX Speed (members.aol.com/axcel216/) weboldalon elképesztő mennyiségű ötletet kaphatsz géped teljesítményének növeléséhez.

Gyorsabb internet

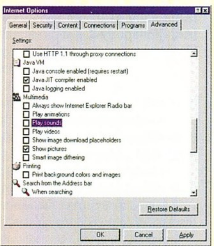
A lassú internet mindenkit zavar, akár Béres Alexandrára és játékra, akár tudományos vagy tanulási célra használja a webet. Lássuk, mit tehetünk a helyzet megváltoztatása érdekében.

1. Az idő pénz

Miért lassú az internet? Mert sokan használják egyszerre. Nincs elegendő sávszélesség mindenki számára, így „csúcsforgalomban" látványosan lecsökken a sebesség. Egyéb időszakokban viszont a net is egy csapásra fürgébbé válik.

Ez persze nem ilyen egyszerű. A legtöbben akkor interneteznek, amikor alacsonyabbak a telefontarifák, azaz este 6 után vagy hétvégén. Aki napközben szánja rá magát a böngészésre, többet fizet ugyan, de hamarabb végez.

Azt sem szabad figyelmen kívül hagynunk, hogy más országokban is interneteznek. Mivel a „forgalom" legnagyobb részét az amerikaiak bonyolítják, érdemes reggel kapcsolódni a hálóra, amikor odaát már nyugovóra tértek.



Gyakran már az is segít, ha böngészés közben nem töltöd le a hangokat. Gondolj csak bele, többé sohasem fogsz másodosztályú MIDI-háttérzenéket hallgatni! Ez inkább előny, mint hátrány...

2. Nézz szét

Az internetes hozzáférés árának folyamatos csökkenése és az új szolgáltatók (ISP-k) megjelenése immár lehetővé teszi, hogy válogass közöttük. Fizess elő valamelyiknél egy olcsóbb csomagra, teszteld néhány hétig, és ha nem vált be, állj odébb.

Ha rendszeresen olvasod a PC Format-ot bizonyára találkoztál már olyan cégek hirdetéseivel, amelyek bizonyos ideig ingyenes internet-hozzáférést ajánlanak. Csapj le ezekre, próbáld ki őket, és ha megtetszik valamelyik, legtöbbször az előfizetésből is kapsz kedvezményt. Az igazi megoldást persze nálunk is az ingyenes netet kínáló ISP-k megjelenése fogja jelenteni.

3. Csak a legszükségesebbek

Bizonyára sokaknak feltűnt, hogy a böngészők meglepően sok helyet foglalnak a merevlemezen. Ennek részben az az oka, hogy a weboldalak manapság rengeteg adatot tartalmaznak – szöveget, képet, hangot, Shockwave-es mozgóképeket, ActiveX-vezérlőket, Java appleteket stb. Ha legfőképp a szövegre vagyunk kíváncsiak, az extrák kikapcsolásával meggyorsíthatjuk az oldalak betöltését.

Az Internet Explorer-ben válaszd az Eszközök-et, majd az Internet beállítások-at. Lentebb, a Multimédia résznél egyetlen négyzetet se jelölj be. Maradj az Internet beállítások-nál, de most válaszd a Biztonság menüt. A zónák közül jelöld ki az Internet-et, és kattints az Egyéni szint-re. Az eléd táruló menüben tiltsd le az ActiveX-vezérlők betöltése-t és futtatása-t, a Betűtípusok letöltése-t és a Java-t.

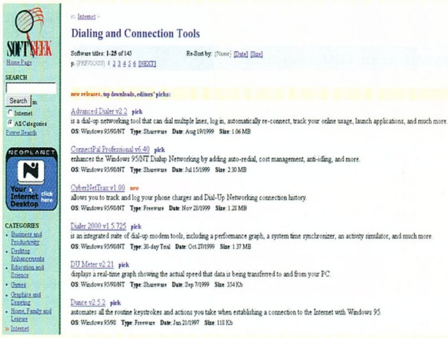
A Netscape Communicator-ban válaszd az Edit/Preferences/Appearances/Fonts menüt, azon belül pedig a Use my default fonts opciót. A Preferences menüpontban a Navigator/Smart Browsing alatt semmit se jelölje be. Végül tégy róla, hogy az Advanced menüben se az Enable Java, se az Enable JavaScript, se az Automatically load images ne legyen kijelölve. Vannak olyan programok is – pl. az interMute (www.intermute.com) –, amelyek kimondottan a reklámok szűrésével foglalkoznak.

4. Telefonos titkok

A legtöbb ember és ISP esetén elég, ha telepítjük a Telefonos hálózatot, létrehozunk egy új telefonos kapcsolatot, és már internetezhetünk is. Ez azonban csak első ránézésre tűnik ilyen egyszerűnek: sokféle módosítást hajthatunk végre, hogy hozzáférésünket minél gyorsabbá tegyük.

Sok helyen olvasni egy bizonyos MTU-értékről (maximum transmission unit), amely meghatározza, hogy böngészés közben gépünk mekkora adatcsomagokat fogadhat és küldhet egyszerre. A Windows alapbeállításként túlságosan nagy értékkel dolgozik, ezért ha csökkentünk az MTU méretén, számottevő sebességnövekedést érhetünk el.

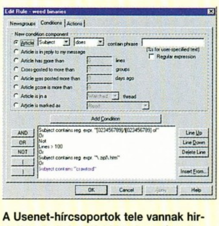
Legalábbis egyesek szerint. A mi tapasztalataink ellenben azt mutatják, hogy az MTU megváltoztatása kétszeres tempó helyett semmilyen érezhető különbséget nem eredményezett. Ha valaki mégis kísérletezni szeretne, töltse le a TweakDUN nevű programot – kára nem származhat belőle.



Ha internetes alkalmazásokat keresel, legtöbbet a SoftSeek weboldalán (www.softseek.com/Internet/) találsz belőlük. Itt százával sorakoznak a különféle shareware és freeware programok.

> **Az új szolgáltatók megjelenése lehetővé teszi, hogy válogass közöttük.**

Néhány egyéb változtatás viszont egészen kézzelfogható javulást hozhat. Ha túl sokáig (több mint egy percig) tart, míg a modem csatlakozik az ISP-nkhez, nyissuk meg a Telefonos hálózat-ot a Sajátgép mappában, kattintsunk jobbal már létező kapcsolatunkra, majd válasszuk a Tulajdonságok-at. A Kiszolgálótípusok menüben töröljük a Belépés a hálózatba opciót, a hálózati protokollokból pedig csak a TCP/IP-t engedélyezzük.



A Usenet-hírcsoportok tele vannak hirdetéssel, de ha jól állítod be a *Gravity* nevű programot, kevesebbszer fogsz találkozni velük.

5. Szakosodjunk

Az internet a hardcore pornóoldalak nézegetésén túl azért másra is jó, például FTP-site-ok böngészésére vagy hírcsoportok olvasására. Az utóbbi két feladat elvégzésére a két legismertebb böngészőprogram is képes, de valószínű, hogy célirányosabb szoftverekkel jobban járunk.

A Terrapin FTP (www.terranet.com) segítségével rengeteg időt takaríthatunk meg. Különösen a Site Map-szolgáltatást ajánljuk mindenki figyelmébe, amellyel információkat szerezhetünk egy adott FTP-site-on tárolt fájlokról. A kapott listát bármikor átfuthatjuk, és csak akkor kell ismét csatlakoznunk, ha le szeretnénk tölteni valamit.

A MicroPlanet Gravity nevű hírolvasójával (www.microplanet.com) kiszűrhetjük a hírcsoportok számunkra fontos üzeneteit. (Ha valaha is tallóztunk ezek között, nagyon jól tudjuk, mekkora szükség van erre.) Ezeknek legtöbbször csak a töredékét érdemes elolvasni. A Gravity segítségével mostantól könnyebben megtalálhatjuk őket.

Hasonló segédprogramokat az alábbi weboldalakon is találunk: SoftSeek (www.softseek.com), FileMine (www.filemine.com), WebAttack (www.webattack.com) stb. Megéri gyakran felkeresni őket, mivel szinte naponta jelennek meg új ►

változatok.

6. Kábelgondok

Sokunknak az 56kb/s-os modemek is lassúnak tűnnek, és az igazság az, hogy a régi, analóg telefonrendszer ennél többre nem is lesz képes. Az időnkénti pattogás és sercegés a barátainkkal való csevegést nem nehezíti meg, a böngészést viszont jócskán lelassíthatja.

Ha zajos a vonalunk, a kapcsolat pedig lassú, végezzünk el néhány egyszerű tesztet. Előbb kapcsoljunk le a vonalról minden potenciális zavaró tényezőt (telefont, faxot stb.), és csak a modemet hagyjuk rajta. Ha ez nem segítene, próbáljuk ahhoz az aljzathoz csatlakoztatni, amelyik legelőször „beérkezik" hozzánk. Amennyiben a problémák megszűnnek, valószínű, hogy a hosszabbítókban van a hiba.

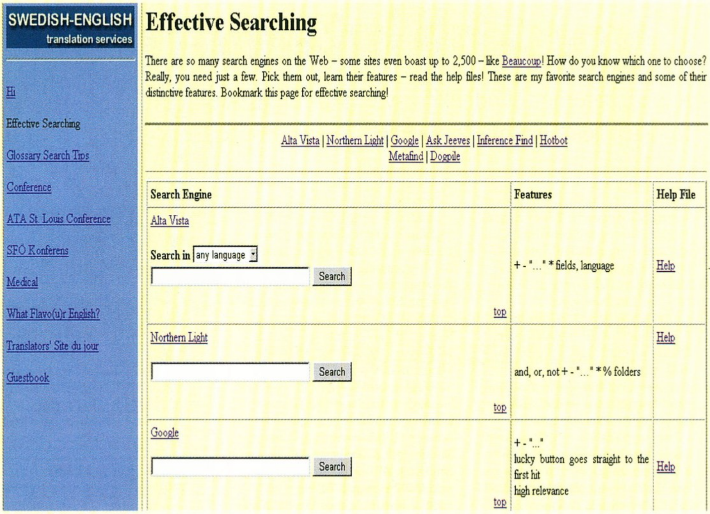
A modem és a telefonvonal (továbbá – külső modem esetén – a modem és a számítógép) összekötésére mindig az eredeti kábelt használjuk. Ellenőrizzük, hogy ezek szorosan illeszkednek-e, és hogy nincsenek-e zavaró hatásoknak, például elektromos interferenciának kitéve. A kábelek ideális esetben éppen megfelelő hosszúságúak, ha tehát tízméteres zsinórunk van, de csak két méter kellene, ne habozzunk venni egy rövidebbet.

Ha kábelügyben minden rendben, ám a probléma továbbra sem szűnt meg, hívjuk fel a telefontársaságot. Tőlük se várjunk csodát, nekik sincs „vonalmegjavító" gombjuk, amit elfelejtettek megnyomni, de egy-két tesztet lefuttathatnak, hogy részükről minden rendben van-e.

Ha eleged van a lassú letöltésekből, próbáld ki valamelyik speciális letöltőprogramot.

7. Böngéssz okosabban

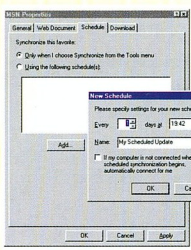
Hiába van viszonylag elfogadható sebességű internetelérésünk, ha nem tudjuk, hol találhatjuk meg a keresett információt. Ne csak egyetlen keresőt (search engine) használjunk – bővebb választékot a SearchPower weboldalán találunk belőlük (www.searchpower.com). A Go2Nethez (www.go2net.com) hasonló metakeresőkkel több search engine-nel kutakodhatunk egyszerre. A fenti módszerek bármelyikét válasszuk is, mindig olvassuk el a szóban forgó site helpjét, és a részletes keresésről (advanced search) írottakat, ezekben ugyanis sok olyan ötlet van elrejtve, ami gyorsabbá teszi a keresett információ megtalálását. Az AllTheWeb site-ja (www.alltheweb.com/advsearch) szintén ezekről készített rövid összefoglalást.



Erről az oldalról (home.ncia.com/~slarsson/search.html) közvetlenül érhetsz el nyolc keresőprogramot (a hozzájuk tartozó helpfájllal együtt).

Metakeresést speciálisan erre szakosodott programokkal is végezhetünk, ráadásul ezek rendszerint sokkal többre képesek, mint a Go2-Net-féle szolgáltatások. Közülük elsősorban a Copernic (www.copernic.com) érdemel figyelmet, amely automatikusan frissíti saját, internetes keresőkkel kapcsolatos adatbázisát, így mindig naprakész marad. A próbaverzió ingyenes, de a több mint 400 keresőt támogató teljes változatért már fizetni kell.

A FerretSoft nevű program (www.ferretsoft.com/netferret/products.htm), ha lehet, még nagyobb rugalmasságot kínál. Weboldalakat és fájlokat éppúgy kereshetünk vele, mint e-mail címeket vagy IRC-s ismerősöket.



Bár az *IE* is rávehető arra, hogy az általunk választott időpontban töltsön le weboldalakat, ehhez a feladathoz mégis egy speciális program, például az *Offline Explorer* a legjobb.

8. Böngéssz gyorsabban

Meglepően sok olyan apró ötlet van, amellyel hatékonyabbá tehetjük az online eltöltött időt.

Ne várakozz: ha egy oldal nem jelenik meg azonnal, ne töltsd vele az időt. Kattints a Leállítás-ra, és térj vissza később.

Nyiss új ablakot: várakozás közben ne az üres képernyőt bámuld. Nyiss inkább egy új böngészőablakot a [Ctrl]+[n] kombinációval, és nézz meg valami mást, vagy kattints jobbal egy linkre, és válaszd a Megnyitás új ablakban opciót.

Böngéssz olcsóbban: nyisd ki a Kedvencek menüt [Ctrl]+[b]-vel, válaszd ki valamelyik gyakran látogatott site-ot, és tedd elérhetővé kapcsolat nélküli módban. Ezután kattints a Tulajdonságok-ra, majd az Ütemezés és a Letöltés beállításai közül válaszd ki a legmegfelelőbbeket. Még értesítőt is kaphatsz e-mailben, ha az oldal megváltozott.

Ne maradj le: a Netscape Communicator-ban nem ilyen szélesek a kapcsolat nélküli munka lehetőségei, de azt azért meg tudja mutatni, hogy a megjelölt site-ok közül melyik tartalma változott. A Bookmarks menüben válaszd az Edit Bookmarks opciót, majd a View-ban az Update Bookmarks-ot. A megváltozott tartalmú oldalakat új ikon fogja jelezni.

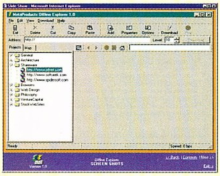
Használd a billentyűzetet: A Netscape Navigator és az Internet Explorer egyaránt rengeteg hasznos billentyűparanccsal igyekszik megkönnyíteni a munkát:

[Alt]+[balra nyíl]	Vissza
[Alt]+[jobbra nyíl]	Előre
[Ctrl]+[b]	Megnyitja a Kedvencek/Bookmarks-ablakot
[Ctrl]+[d]	Új Kedvencek /Bookmarkot hoz létre
[Ctrl]+[f]	Szerkesztés/Keresés
[Ctrl]+[h]	Megnyitja az előzményeket
[Ctrl]+[n]	Új böngésző ablakot nyit
[Esc]	Leállítás

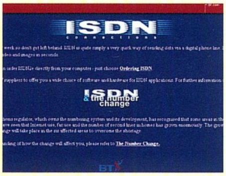
9. Még, még, még...

A gyorsabb hozzáférés ígérete mindenki számára csábítónak hangzik, így az efféle alkalmazások és „bedolgozók" gyártói lassan már egész iparágat alkotnak. Termékeik egy része nem érdemel figyelmet, a legtöbbet viszont megéri kipróbálni. Ha eleged van a lassú letöltésekből, próbálj ki egy erre a célra kifejlesztett letöltőprogramot. Ezek vagy megkeresik az adott szerver „tükrözött" párjait, hogy a leggyorsabbhoz csatlakozhassanak, vagy dinamikusan váltogatják a letöltési helyet, mindig az elérhető legnagyobb sebesség függvényében. Még az sem baj, ha megszakad a kapcsolat, mivel a letöltés ugyanonnan folytatható, ahol abbamaradt (feltéve, hogy a szerver is támogatja ezt a funkciót). Legtöbben a Download Accelerator Plus-t (www.lidan.com) és a Go!Zilla-t (www.gozilla.com) használják. Mindkét program ingyenes.

A böngészőgyorsítók általában úgy működnek, hogy miközben nézegetsz egy weboldalt, letöltik



És hogy miért pont az *Offline Explorer*? Mert ugyanúgy működik, mint a megszokott böngészőnk, ezért könnyű használni.



A internetkapcsolat lassúságának részben a telefonvonal technikai adottsága az oka. Ha nagyobb sebességet akarsz, válts át ISDN-re.

a hozzá tartozó linkek tartalmát is, így ha ezekre kattintasz, megvan az esélye, hogy a program már időközben lehívta a gépedre. Az ezáltal elérhető sebességnövekedés rendszerint alatta marad az ígéreteknek. Egy próbát azonban ez is megér, különösen a Netsonic (www.netsonic.com) és a Surf Express (www.connectix.com). Sokan várják már a Boostweb (www.boostweb.com) legújabb kiadását is, amely állítólag a fentieknél is hatékonyabban működik majd.

Egy másik lehetőség, ha egyszerűen automatizáljuk a megtekinteni kívánt oldalak letöltését. A off-line böngészők éppen ezt teszik. Közülük az Offline Explorer (www.metaproducts.com) használható a legkönnyebben, de a WebVCR-ről (www.netresultscorp.com) is jókat mondanak.

10. Modem, moded

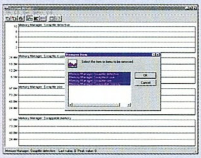
A többség bizonyára 56kb/s-os, V.90-es szabványú modemet használ. Amennyiben régebbi, 28 vagy 33kb/s-os modellel rendelkezünk, ne csodálkozzunk, hogy lassú a net, inkább szerezzünk be egy gyorsabb típust. Minőségi belső modemeket már jócskán 20 ezer Ft alatt is kaphatunk. Ennél a perifériánál csak a leggyorsabb az elfogadható.

Persze az, hogy gyors a modem, még nem jelenti azt, hogy nem lehet javítani rajta – a meghajtóprogram például legalább ugyanennyire fontos. Ellenőrizd, hogy a Start/Beállítások/Vezérlőpult/Modemek menüben valóban az általad használt típus van-e feltüntetve. Ha már régen frissítetted a drivert, nézz szét a gyártó weboldalán, háthа van ott valami, amit érdemes letölteni.

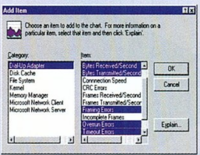
A legtöbb modem alapbeállításokkal is jól működik ugyan, mégsem haszontalan ellátogatni egy-két modemekkel foglalkozó oldalra. Első számú célpontod a www.modemhelp.com és a www.modemhelp.org legyen, ahol sok érdekeset megtudhatsz.

A számok tükrében

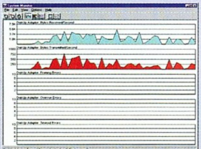
Több internetszolgáltatót csak akkor érdemes kipróbálni, ha utána össze is tudjuk hasonlítani őket. A Windows ebben a Rendszermonitor **nevű programmal lehet segítségünkre** (Start/Programok/Kellékek/Rendszereszközök).



A Rendszermonitor alapesetben nem a minket érdeklő értékeket írja ki, ezért kezdjük azzal, hogy a Szerkesztés-t választva eltávolítjuk a felsorolt elemeket.



Ezután menjünk vissza a Szerkesztésbe, válasszuk az Elemek hozzáadása-t, a felsorolt kategóriák közül a Dial-Up Adapter-t, itt pedig a Bytes Received és Bytes Transmitted, a Framing-, Overrun- és Timeout error opciókat (a [Ctrl] lenyomásával többet is kiválaszthatunk egyszerre).



A Rendszermonitor ettől kezdve nyomon követi a hozzáférés adatait, a másodpercenként letöltött adatmennyiség nagyságát, és az esetleges hibákat (ha utóbbiakból egy-kettőnél több van, valami nem stimmel).

Szélsebes játékok

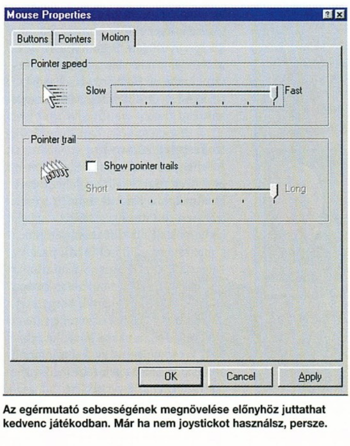
Ha van valami az egész életen át tartó boldogságon és az adó eltörlésén kívül, amit mindenki akar, az a minél magasabb fps a kedvenc 3D-s játékában. Az álmok most valóra válhatnak...

1. Az alapok

Ha az átlagosnál jobban érdekelnek a PC-s játékok, valószínűleg ezt a fejezetet olvasod el legelőször. Ez még nem is lenne baj, de biztos vagy abban, hogy a géped többi része optimálisan működik? A játékok a gép minden erejét igénybe veszik, és ha a „Windows tippeken” még nem rágtad át magad, azokról se feledkezz meg.

A legalapvetőbb változtatásokat tehát elvégezted, de például az egér beállításait mikor módosítottad utoljára? A legtöbben valószínűleg soha – ők azok, akik egyszerűen elfogadták a gyári sebességet és beállításokat. A legtöbb programnál ez is elég, de nem úgy a játékoknál, ahol minden tizedmásodperc számít! Kattints a Vezérlőpult-ra, válaszd az egeret, és növeld meg egy kicsit a mutató sebességét. Az új beállításhoz gyorsan hozzá lehet szokni, az egérmutató gyorsabb mozgása viszont több játékban is hasznodra válhat.

Ha még mindig a PC-dhez adott egered használod, tovább javíthatsz a sebességen, ha veszel egy másikat. A cikk írásának időpontjában az Excess Reality weboldalán (www.xsreality.com/articles/hardware/8mice/8mice1.asp) még látható volt egy nyolcszereplős egérteszt összefoglalója. Vásárlás előtt olvass el néhány hasonlót. A legfontosabb persze a te saját véleményed: az egeret (is) mindenképp próbáld ki, mielőtt megvenned.



Az egérmutató sebességének megnövelése előnyhöz juttathat kedvenc játékodban. Már ha nem joystickot használsz, persze.

2. Végy egy jó 3D kártyát...

A játékfejlesztők új effektekkel és még szebb textúrákkal próbálják maguk mögé utasítani a konkurenciát, ami jót tesz a játékok grafikai színvonalának. Ahhoz, hogy ebből te is láss valamit, jó 3D kártyával kell rendelkezned, a legmegfelelőbb megtalálása azonban nem mindig könnyű feladat.

Mielőtt hozzálátnál a keresgéléshez, nézz utána, hogy a gépeden van-e AGP (Accelerated Graphics Port), a legtöbb 3D kártya ugyanis csak AGP-s változatban kapható. Fusd át a PC-hez kapott leírásokat, vagy lépj be a Start/Beállítások/Vezérlőpult/Eszközkezelő menübe. Ha itt látsz AGP-vezérlőt, minden rendben. Ha nem, pánikra akkor sincs ok. Kisebb lesz ugyan a választék, de azért jó PCI-os 3D kártyát is lehet találni. A videokártya-piacon óriási a tülekedés, de ha tudod, mire van szükséged, könnyebb lesz választani.

Színek és felbontások: A 3D kártyák gyakran hivatkoznak a maximális felbontásra és színmélységre, de ez ne vezessen félre. Az újabb típusok már 2048x1536-ra is képesek, de ha nincs ilyen felbontású monitorod, akkor az egésznek semmi értelme. A puszta számok egyébként sem mondanak semmit az ekkora felbontáshoz társuló teljesítményről.

Melyik a legjobb? A kártya sebességére vonatkozó adatokat érdemes némi fenntartással fogadni. Lehet, hogy x kártya gyorsabb y-nál, na de milyen felbontás és színmélység mellett? Megbízható összehasonlításokat csak többféle tesztprogram használatával, többféle felbontást és színmélységet kipróbálva lehet végezni.

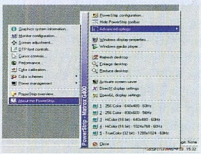
A legjobb chipset: A 3D gyorsítók lelke szintén ▶

▶ a chipset, más néven lapkakészlet, amelyik a számításokat végzi. Közülük ár/teljesítmény szempontból a TNT2 a legjobb, ezért a legtöbb kártyának manapság ez az alapja. Ezen a gyorsan változó piacon azonban az új trónkövetelőket sem lehet figyelmen kívül hagyni.

Extrák: Gyakran látni olyan kártyákat, amelyek temérdek funkciót és effektet támogatnak, DNS-alapúak, sőt még lengőbasszus is van rajtuk. Vagy valami ilyesmi. Na és hány játék támogatja őket? És pontosan melyek azok? „Jelenleg egy sem, de hamarosan csak ilyenek lesznek." Na persze.

Power tipp

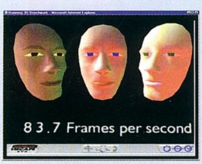
A PowerStrip nevű segédprogrammal (www.entechtaiwan.com/ps.htm) könnyen és gyorsan pörgethetjük fel 3D kártyánkat.



Telepítés után a program egy ikont helyez el a tálcán. Klikkeljünk rá, és válasszuk az Advanced Options/About the PowerStrip menüt.



A Performance fülre kattintva változtassunk a Memory Clock beállításán. Nagyobb értéknél gyorsabb lesz a kártyánk – de azért ne kapjunk vérszemet. Ha sokat markolunk egyszerre, lefagyhat a rendszer (bár egy reset rendszerint segít).



Az általunk használt tesztgépen 168-ról 200MHz-re állítottuk az órajelet, ami a Viscape oldala (www.3dbenchmark.com) szerint a mi esetünkben 10%-os abszolút teljesítménynövekedést eredményezett.

3. ... aztán pörgesd fel!

A 3D kártyákat ugyanúgy fel lehet pörgetni, mint a processzorokat, sőt még könnyebben, hiszen az előbbieknél ez általában szoftveresen történik. Ez azonban még nem jelenti azt, hogy mindez biztonságos is. A gyorsabb kártya több hőt termel, ami az élettartamára is kihat. A váratlan rendszerösszeomlások elkerülése érdekében előbb mindenképp teszteld néhány órán át az overclockolt rendszert, mielőtt fontosabb munkát végeznél vele.

4. Képernyő-tulajdonságok

Egyes játékokban megadhatod a használni kívánt felbontást és a színek számát, míg mások a Windows éppen aktuális beállításait használják. A 32 bites színmélység a Word-re nincs különösebb hatással, a Quake 3 ellenben jócskán lelassul miatta.

A legalapvetőbb változtatásokat elvégezted, de mikor módosítottad utoljára például az egér beállításait?

Kattints jobbal egy üres részre az asztalon, válaszd a Tulajdonságok-at, és vedd szemügyre a beállításokat. Ha 24 vagy 32 bites színeket használsz, válts át 16 bitre. Szinte észre sem fogod venni a különbséget.

A legtöbb kártya a Windows által felkínáltnál jóval több beállítási lehetőséget nyújt. Amennyiben a fenti menü a Speciális (Advanced) tulajdonságok megváltoztatására is lehetőséget ad, mérd fel, milyen további módosítások végezhetők.

A játékok a Windows beállításaitól függetlenül jobban szeretik, ha teljesen átvehetik az „irányítást" a képernyő felett. Bármilyen kényelmesnek is tűnik külön ablakban futtatni kedvenc játékunkat, teljes képernyőn gyorsabb működésre számíthatunk.

5. Tényleg akarod?

A fejlettebb grafikájú játékok egytől egyig rengeteg beállítási lehetőséget kínálnak, hogy minél többféle gépen lehessen futtatni őket. Hiába van világbajnok gépünk, felesleges mindent a maximumra állítani (bár a játék valószínűleg ezt fogja javasolni).

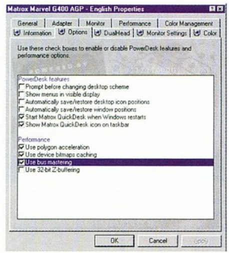
Gondolkozz el minden egyes opción. Tényleg azt akarod, hogy a felhőkön kivehető legyen minden fodor? Legjobban akkor jársz, ha mindent kikapcsolsz, vagy a minimumra állítasz, bár az esetek többségében erre azért nem lesz szükség.

Egyes beállítások (például a lövésnyomok a falon a Quake-ben) vajmi keveset változtatnak a sebességen, ezért úgy lehet hagyni őket. Az ökölszabály az, hogy a legkisebb felbontás mellett legnagyobb a sebesség, bár a gyakorlat ezt nem mindig igazolja. 640x480 alá menni például többnyire nem érdemes. Ráadásul az is elképzelhető, hogy grafikus kártyánk egy adott (magasabb) felbontásban gyorsabb, mint egyébként – minden az optimalizálásától függ. Kísérletezz, hátha találsz valami érdekeset.

A nagy felbontáson túl a különféle fényeffektusok (pl. a Dynamic lights vagy a Light flares) hagynak leginkább nyomot a teljesítményen. Kapcsoljuk ki őket, vagy nézzük meg, mi van helyettük (pl. vertex lighting), és válasszuk azt. A Synchronise frames opció a monitor képfrissítésének függvényében állítja be az fps-t. Ha jó a monitorod, ezt nyugodtan kikapcsolhatod – hatására gyorsulni fog a játék, változatlan képminőség mellett.

Bár a legtöbb módosítást a grafikával kapcsolatban eszközölhetjük, előfordulhat, hogy a játék a hangok beállításaira is rákérdez. Minden szükségtelen zenét és zörejt kapcsoljunk ki, vagy válasszuk a rosszabb minőséget. A Kingpin-ben például már a 16 bites, 22kHz-es hangok is élvezetesek, és nem is kell akkora teljesítmény az előállításukhoz.

Sokan azt mondják, extrák nélkül kevésbé szórakoztatók a játékprogramok. Egyes esetekben ez valóban így van. Ha viszont multiplayer játékokkal töltöd az idődet, akár helyi hálózaton, akár az interneten keresztül, a sebesség sokszor győzelmet is jelent.

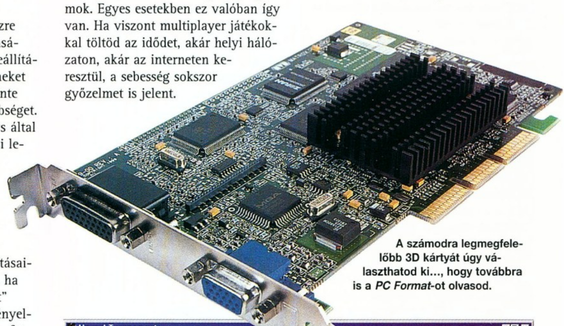


Ugorj fejest a Képernyő tulajdonságai-ba.

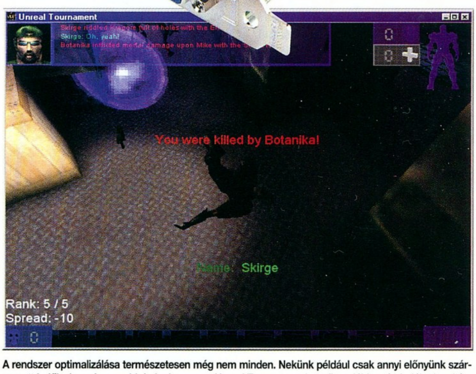
6. Érdeklődj utána

Nagy általánosságban adhatunk ugyan tanácsokat, de tudnod kell, hogy minden kártya és játék másmás lehetőségeket tartogat. Lehetetlen lenne mindenre kitérni, de ha van internet-hozzáférésed, van egy-két ötletünk, hogy hová fordulhatsz. Itt van mindjárt a Tweak3D nevű, kitűnő oldal (www.tweak3d.net), naponta frissített hírekkel, szerelési tanácsokkal, hardvertesztekkel és rengeteg jó ötlettel.

Friss, minden gamer számára érdekes információkat találunk a VoodooExtreme (www.voodooextreme.com) és a RivaExtreme (www.rivaextreme.com) oldalain is. A CNET-féle Gamecenter (www.gamecenter.



A számodra legmegfelelőbb 3D kártyát úgy választhatod ki..., hogy továbbra is a *PC Format*-ot olvasod.



A rendszer optimalizálása természetesen még nem minden. Nekünk például csak annyi előnyünk származott belőle, hogy hamarabb halunk meg az *Unreal Tournament*-ben. (Legalább szép halálunk volt.)

com) site-ján számos termékismertetőt olvashatunk, továbbá tanácsokat a felpörgetéssel kapcsolatban.

Az Ars Tehnica (tényleg így hívják!) homepage-e a „számítógép-rajongók fellegvárának" nevezi magát, nem véletlenül. A kezdő számára talán túl sok a technikai szakkifejezés, a cikkek nagy része azonban nekik is tanulságos lehet (www.ars-technica.com).

A Pure Performance (www.pure performance.com) rengeteg ötletet ad gépünk teljesítményének növeléséhez, akár Windows 9x-et, akár NT-t vagy Windows 2000-et használunk. Az itteni linkek segítségével frissíthetjük is a rendszert (DirectX 7, IE 5.01 stb.).

Tom hardveroldala (www.tom shardware.com) nemcsak 3D kártyákkal, hanem minden mással is foglalkozik. És ha még mindig nem találtad volna meg, amit keresel, próbáld ki a Firing Squad (www.firingsquad.com), a Riva3D (www.riva3d.com), az Ace's Hardware (www.aceshard ware.com) vagy a G-Tech Matrox Performance (gtech.matroxusers.com/pages/) oldalait is.

7. AGP-trükkök

Vettél végre egy új AGP videokártyát, így nyugodtan hátradőlhetsz azzal a tudattal, hogy immár minden sokkal gyorsabb lesz, mint a régi PCI kártyával. Vagy mégsem? Az AGP egyelőre nem jelent számottevő különbséget a PCI-hoz képest, bár a helyzet állítólag hamarosan megváltozik. Jóllehet az AGP jobbára a felhasználótól függetlenül fejti ki áldásos hatását, van azért egy olyan beállítás, amellyel érdemes eljátszani. Ahhoz, hogy megtudjuk, a mi gépünkön is működik-e a dolog, újra kell indítanunk a rendszert, be kell lépnünk a BIOS setupba, és meg kell keresnünk az AGP Aperture Size opciót (mi a Chipset Features Setup menüben találtunk rá).

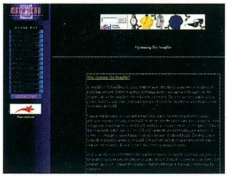
Ez az érték határozza meg, hogy az AGP mekkora szeletet hasíthat ki magának a rendszermemóriából. 64Mb vagy valami hasonló túlzásnak tűnhet, ám az, hogy a kártya ennyi memóriához férhet hozzá, még nem jelenti, hogy ennyihez is fog. A pontos értéket nehéz meghatározni. Hosszas internetes keresgélés után is csupán annyit találtunk, hogy miközben egyesek szerint a RAM egynegyedét kell feláldozni erre a célra, addig mások a „minél több, annál jobb" megközelítést fogadják el helyesnek. A hivatalos forrásból származó információk még nagyobb zavart mutatnak – ezek alapján a legújabb meghajtóprogramok 64Mb mellett érzik legjobban magukat, míg a régebbieknek 256Mb a legmegfelelőbb.

Pontos számot minden valószínűség szerint csak a rendszer egészének ismeretében lehet mondani, így ebben az esetben is csak kísérletezéssel juthatunk előbbre. Vesztenivalónk szerencsére ezúttal sincs (legfeljebb néhány fps).

8. Swap, swap

Minden helyzetben idegesítő tud lenni, amikor a Windows „swappol", vagyis adatokat cserebérél a memória és a merevlemez között, de ha játék közben teszi, az tényleg mindennek a teteje. A swapfájl optimalizálásáról fentebb, a Windows tippek keretében már szóltunk, a témáról még többet a Speed Demonz nevű weboldalon találhatsz (epsilon.silicon.net.my/ad rian/). Miután ezzel végeztél, nézz szét, hogyan lehetne még tovább javítani a teljesítményen.

A FreeMem (www.meikel.com) a RAM optimalizálását szolgálja:



A Speed Demonz weboldala (epsilon.silicon.net.my/adrian/) **a swapfájl minden rejtelmét megosztja veled.**

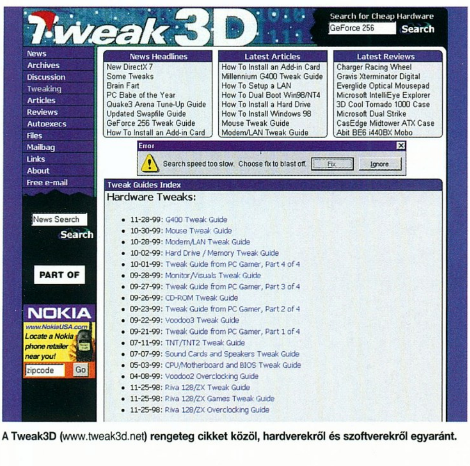
megpróbál felszabadítani egy kevés fizikai memóriát, hogy a Windowsnak egyáltalán ne kelljen swappolnia. A program freeware, de a teljes változatért 20 dollárt kell fizetni.

A MemTurbo (www.memturbo.com) sokkal összetettebb program – olyan problémákat is igyekszik orvosolni, mint a memóriában tárolt adatok töredezettsége vagy a „memórialyukak" keletkezése. Ezek olyankor jelentkeznek, amikor egy program lezárása után sem adja vissza a rendszernek az összes általa lefoglalt memóriát. A MemTurbo-hoz hasonló alkalmazások nélkül a maradék valószínűleg csak a gép újraindítása után lesz ismét elérhető. A próbaverzió ingyenesen használható, ha pedig beválik, igazán nem sok érte 20 dollár.

9. Most már jobb?

Amint az a fentiekből bizonyára kiderült, minden számítógépen akad javítanivaló. Nem könnyű megtalálni a legjobb beállításokat, sőt az sem mindegy, hogyan kezdesz hozzá. Módszeresen haladj előre: ne állíts át mindent egyszerre, mert akkor nem

A 3D teljesítmény mérése önmagában is művészet, ezért nehéz eldönteni, melyik módszer a legjobb.



A Tweak3D (www.tweak3d.net) **rengeteg cikket közöl, hardverekről és szoftverekről egyaránt.**

tudod, minek mi lett az eredménye. Ne feledkezz el a sebességtesztekről sem: a módosítás előtt és után is futass le belőlük egyet-egyet.

Néhány egyszerű mérést egyedül is elvégezhetsz, például foghatsz egy stoppert, és megmérheted, mennyi ideig tart, míg elindul valamelyik nagyobb gépigényű alkalmazásod. Az eredmény persze nem lesz pontos, így legfeljebb támpontul szolgálhat. Szerencsére az ennél jóval megbízhatóbb tesztprogramokból azonban bőséges a választék.

Régi kedvencünk a SiSoft Sandra (www.sisoftware.demon.co.uk/sandra/), amely rengeteg hardvert ismer, egy csomó hasznos információt ad a gépünkről, s a tetejébe még jól is néz ki. A processzort legjobban a WCPUID-vel (hp.vector.co.jp/authors/VA002374/nrklv/e/soft.html) lehet tesztelni. Egy rövid és egyszerű programról van szó, mégis minden fontos adatról tájékoztat, és pontos képet fest arról, mit nyertünk a felpörgetéssel. A 3D grafikai teljesítmény mérése önmagában is művészet, ezért nehéz eldönteni, melyik módszer a legjobb (leszámítva persze azt az esetet, hogy kiválasztjuk az egyiket, és kitartunk mellette). 3D tesztet online is végezhetünk (www.3dbenchmark.com), de ehhez előbb telepítenünk kell a Wiscape nevű böngésző plug-int. Természetesen léteznek letölthető tesztprogramok is (pl. www.zdnet.com/zdbop/ vagy www.madonion.com).

10. Fogj hozzá

A Windowsban többféle rendszeroptimalizáló eszköz van, de ezek csak a legalapvetőbb dolgokat végzik el. Ha összetettebb feladatra szánjuk rá magunkat, mindenképpen külső segítségre lesz szükségünk. A BIOS vagy a perifériák beállításai például nem mindig kézenfekvőek. A PowerTweak (www.powertweak.com) minden hasonló gondot megpróbál levenni a vállunkról, és egyes esetekben számottevő sebességnövekedés érhető el vele.

A TweakBIOS (www.miro.pair.com/tweakbios) segítségével a Windowson belülről is módosíthatjuk a BIOS beállításait. Az opciók száma óriási, a változtatások pedig azonnal életbe lépnek, tehát nem kell újraindítani a PC-t.

Ha elég merész vagy ahhoz, hogy felpörgesd az alaplapod (ld. a Windows tippeket is), a SoftFSB (hp.vector.co.jp/authors/VA002374/nrklv/e/sfsb.html) biztosan nagy segítségedre lesz. A Voodoo kártya tulajdonosok a TweakIt (www.3dfiles.com/bgrsoft ware/tweakit.shtml) segítségével tudják legkönnyebben megváltoztatni az összes lehetséges beállítást, beleértve a felpörgetéssel kapcsolatos értékeket is.

Letölthető szoftvereket a korábban már említett helyek majd mindegyikén találsz, csakúgy, mint a Game Downloads Online (www.game downloadsonline.com/graphictwe aks.shtml) weboldalán.

Hát akkor mire vársz? Szedd össze magad, és hozd csúcsformába a PC-d! PCF



Hmmm, ez aztán! Bizonyára a 3D gyorsítás teszi.

Sokkal értékesebb, mint amennyiért adjuk!

Az előfizetőknek még ennél is olcsóbb!

Először – bizonyára próbaképpen – megvetted az első PC Format-odat. Aztán, mivel belát-tad, hogy PC-s életedet gyökeresen megváltoztatja ez a tartalmas és tetszetős formában megjelenő kiadvány, megvetted a második számot is. És ez most már így fog menni örökre! De miért kelljen hónapról hónapra – még a hideg télben is – lebaktatnod az újságoshoz, ha házhoz is vitetheted kedvenc lapodat úgy, hogy közben pénzt is megtakarítasz?

Fizess elő fél évre és 11 940 Ft helyett csak 7 990 forintot kell kiadnod a hat számért. De van egy még jobb ötletünk! Fizess elő egy teljes évre, hogy a 23 880 forintos vételárból mindössze 13 990 forintot kelljen kifizetned és az újságot ajánlott küldeményként postázzuk.

És akkor még számonként két CD jár tele demókkal és teljes verziós programokkal, amiről eddig nem is beszéltünk. De ezt biztosan tudod...

Hogyan fizethetsz elő?

1 Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

Interneten:
A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

2 OTP bankkártyával, egyetlen telefonhívással: (1) 266 0000

Telefonon:
(1) 467 6720-as telefonszámon minden nap 0-24 óráig.

Faxon:
A mellékelt kupon elküldésével a (1) 457 1123-as faxszámra.

Postai úton:
A mellékelt kuponnak a kiadó címére való visszaküldésével.

@ www.pcformat.hu (1) 467 6720



PC Format
5. szám • 2000. Február
1. CD
JÁTÉKDEMÓK
Flanker 2
Extreme Biker
Supreme Snowboarding
Championship Manager 99/2000
ÉS MÉG SOK MÁS!
FLANKER 2
A PROGRAM ÉRTÉKE: 19 990 Ft
QUICK VIEW PLUS
JÓKÉPŰ!
2. CD
SATORI PHOTO XL
A PROGRAM ÉRTÉKE: 139 990 Ft
VIRTUÁLIS TÖRIÓRA
PC Format EXKLUZÍV! TELJES VERZIÓ
A PROGRAM ÉRTÉKE: 6 900 Ft
A MAGYAR NEMZET TÖRTÉNETE
Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink
az újságot mostantól
ajánlott küldeményként kapják.

PC Format – A sokoldalú PC magazin – Játszótér

Bevezető

Juhéj! Igen, végül megérkezett a Quake 3 Arena. A 44. oldalon találhatod meg részletes írásunkat. Azért vigyázz magadra. Ha már az utcán is azt veszed észre, hogy a következő sarkon Anarkit várod felbukkanni, jó lesz, ha pihensz egy kicsit.

Megbocsátható lenne, ha azt hinnéd, nem sok minden más történt ebben a hónapban a PC-k és játékok világában, de szerencsére tévednél. Mostanában a „gondolkodó ember" lövöldözős játékainak bőséges áradatában találkozhatsz néhány más kiváló darabbal is. Köztük a három legjobbat – SWAT 3, Spec Ops 2 és Delta Force 2 – mi is bemutatjuk a következő oldalakon. Vigyázz a tornyokból leselkedő mesterlövészekkel!

Pár napja a barátom majd kibújt a bőréből örömében, amikor a gyorspostával megkapta a várva várt Ultima 9: Ascension játékot. Teljesen elveszett az RPG sötét sűrűjében, nem merem meglátogatni, felhívni sincs bátorságom. Mindenesetre a játék jól néz ki. Vess rá pár pillantást te is a 62. oldalon!

Végül, de nem utolsósorban van egy csomó érdekes apróság a Wheel of Time és más játékokkal kapcsolatban. Sok szerencsét, üdvözlet mindenkinek.

Játékszerkesztő

Hideg van, méghozzá nagyon hideg. De ne bosszankodj, a PC Format Játszótér rovatával mi majd átmelegítjük összefagyott bensődet.

Thunderbirds játékváltozat!

Az SCi mostanra már készen áll a hivatalos Thunderbirds játék fejlesztésére

A GYEREKEK MANAPSÁG IS ÉLNEK-HALnak a rajz- és animációs filmekért. Egy kicsit visszatekintve az időben, eszünkbe juthat az egykori nagy kedvenc Tunderbirds. Gerry Anderson vészreagálású szolgálata volt a játszóterek beszélgetéseinek fő témája, és csak mostanára kopott ki az általános beszédtémák közül. Szeretnél belebújni a szereplők bőrébe? Akkor vess egy pillantást az SCi felé, mivel épp most szerezték meg a játékváltozat elkészítésének jogát, amely a 32 részes teljes sorozat digitálisan felújított változatának megjelenését fogja kísérni. Sian Facer a Carlton Internationaltől elmondta: „ez az üzlet tökéletesen jelzi, mennyire aktuális a Thunderbirds a mai közönség számára is. A sorozat örökérvényű." A megállapodás azt követően köttetett, hogy az SCi megszerezte Az olasz munka és A nagy vonatrablás filmklasszikusok jogait is. Az előbbi stílusa gyakorlatilag adott, de nem tudjuk elképzelni, hogy a cég mit kezd Biggs és bandájának történetével. A Thunderbirds játékváltozata nem kerül a boltokba egy éven belül, nézd hát meg az SCi weboldalát: www.sci.co.uk



A *Thunderbirds* már remekelt egy nagyon korai játékban. Ez az ősrégi ZX Spectrum változat.


Kép: Carlton International Media Limited

Íme egy másik adaptáció, mely animációs film formájában dolgozza fel a régi történetet.

Mi lenne, ha...?

Már felröppentek a pletykák, vajon milyen alkotás követi az SCi *Thunderbirds* játékát? Nem szoktunk feleslegesen találgatni, de ezek jók lennének...

Thunderbirds Death
A főhős, Paul Tracy bőrében mented meg eltűnt testvéredet, akit elraboltak, lekötöztek és egy titkos szigetre rejtettek. Nagyszerű lenne óriási csatákhoz, üldözésekhez.

F. A. B.
Ez természetesen azt jelenti, hogy Tűzön-Vízen Át, ami egy lövöldözős multiplayer játék lenne a Quake 3 és az Unreal Tournament stílusában. Lehet, hogy nem igazán a célközönségnek való.

Thunderbirds az űrben
Űr kalandjáték, amiben a szereplők találnak egy Thunderbird 5 nevű, teljesen haszontalan űrállomást. Csak sodródnak körbe-körbe, az orrukat turkálják, és tanácstalanul vakargatják a fejüket. Tuti siker!

Valójában az SCi köteles egy abszurd puzzle vagy – ahogy az a licenceknél lenni szokott – egy jó kis fps lődözős játékot készíteni.
Emlékszel a South Park-ra?

PC FORMAT méréstan

A *PC FORMAT*-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk. Nem dicsérjük meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártónak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatod a legpontosabbat, hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 80 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény. 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a progi egy spéci, feltuningolt gépet kíván, akkor valami igazán különleges set kell nyújtania.

Ajánlott vétel – Arany-érem – PC Format – Február 2000

Pablo, te drága

A Renegade Racers készítőjétől, a Promethean Designs-tól Picasso néven egy nagyszerű újdonság került kilátásba. A játékban a törvényen kívüli Picassót alakítod, aki egy titokzatos gyűjtőtől kap megbízásokat, hogy festményeket lopjon különböző galériákból. A játékban a karaktert felülről látod a Tomb Raider stílusában, ám nincs benne öldöklés. Csapdákat kell állítani, túl kell jutni a biztonsági berendezéseken, s meg kell találni a legideálisabb útvonalat befelé és kifelé egyaránt. Mi egy korai verzióval találkoztunk, de már az is nagyon meggyőző volt, mindazonáltal a legkorábbi megjelenés az év közepére várható.
www.prodesigns.com


Kérsz egy egyperces steaket? Szerintünk ebben a konyhában ez nem fog sikerülni.

Rally Masters

Újabb rallyverseny dübörög fel a PC-ken

A MINT A POR AZ ARCODRA SZÁLL ÉS a V8-as motor tekintélyt parancsoló hangja betölti a füled, már tudod, itt valami különös dolog történik. Egy felturbózott fémkaszni a köveket felverve száguld el melletted mielőtt egy bukkanón találja magát, amin megpördül és egy nagyot bucskázva fejjel lefelé landol az út mellett. A sofőr és társa viszonylag sértetlenül mászik elő, s az esernyők alatt a nézők ámulatba esnek a brutális karambol láttán.

Persze egy kicsit túl líraiak vagyunk. A rally nemcsak a nagy balesetekről, kicsúszásokról és ehhez hasonlókról szól, annak ellenére, hogy a televíziók mindig csak ezeket mutatják: „Colin McRae nyerte a versenyt. Nagyszerű, de a fenébe, Tommi Makkinen kiesett. Ezt is mutassuk meg." Ha szereted nézni és élvezni a rallysportot, a Rally Masters jó választás lehet. A Motorhead készítőjétől, a Digital Illusionstől származó játék nemcsak kiemelkedő grafikus motorral rendelkezik, hanem a versenyformák minden egyes típusát beleépítették. A Silverstoneból ismerős head-to-head versenyek ott figyelnek a Time Stretch opcióban, ami mindenkinek ismerős lesz, aki látott valamicskét a Rally Világbajnokságból. A tavalyi bajnokság valódi autóiból válogathatunk, így kipróbálhatjuk például a Toyota Corollát is a több mint 50 különleges pálya egyikén. Az utak felületeit valósághűen elkészítették, a táj részletessége lenyűgöző. Elég jól hangzik, ugye? A 80 százalékig kész változattal is öröm volt már játszani. Be kell hogy valljuk, az autók fizikai viselkedése nem volt tökéletes, de ha a befejezésig ezt is kijavítják, a Colin McRae Rally koronája veszélybe kerül. www.infogrames.co.uk



Téli tájak, jeges utak, szuper autók és izgalmas versenyek. Hát kell ennél jobb?

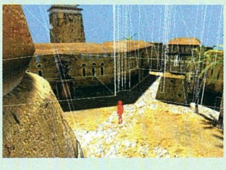


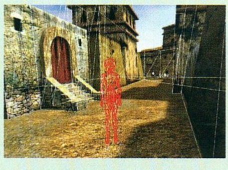
Micsoda? Egy jobb, csapott, éles kanyar? Ah! Legfeljebb kiegyenesítjük.


A Digital Illusions igazán odafigyel a részletekre. A sár nagyon mocskosan néz ki.

Időutazás

Ugye te is elképzelted már, milyen nagyszerű lenne előreugrani az időben. A francia Cryo fejlesztőcég legutóbb egy ilyen témájú feldolgozással hívta fel magára a figyelmet. A már klasszikus sci-fi író, HG Wells hatalmas sikerű regényének, Az Időgépnek játékváltozata hamarosan megjelenik. Ráadásul úgy tűnik, sikerült legalább egy kis eredetiséget is belecsempészni a játékba a sok klónhoz képest. A főszereplő poligonokból áll, ami igen jól illik egy 3D-s környezetbe. Te, mint maga Wells, a könyv történetét követed. Néhány ezer évvel előre röppensz az időben, miután bemásztál a saját magad készítette időgépbe, és összekevertél néhány gombot és kapcsolót. A tomboló viharoknak köszönhetően a jövő emberisége napról napra a túlélésért küzd, s neked meg kell oldanod néhány feladatot és rejtvényt, meg kell küzdened a gonosztevőkkel, majd addig törtetni előre, mígnem találkozhatsz magával a Teremtővel. Egyedül Ő az, aki képes visszaállítani a felborult idő egyensúlyát. Az ígéretek szerint a karakterek kifinomult párbeszéde fejlett non-lineáris mesterséges intelligenciával párosul, azonban a véleményünket megtartjuk magunknak addig, amíg találkozhatunk a végleges változattal. Ha a The Time Machine márciusban megjelenik, akár 800 000-ben is élvezheted az életet. www.cryo-interactive.com


Alex azt hitte, hogy az ágya az időgépe, míg az apja el nem magyarázta az alvás fogalmát.


Még keveset tudunk mutatni a *Time Machine*-ból, eltekintve ezektől a dróthálós képektől.

Turrican visszatér

Azok közületek, akik annak idején ST vagy Amiga gépeken nyomultak, talán emlékeznek a Turrican nevű lövöldözős akciójátékra. Egy sisakos pasas óriási fegyverekkel gyakorlatilag mindenre lőtt a hatalmas pályákon, ami mozgott. Ahogy azt már megszokhattuk. Ám emberünk most visszatért 3D változatban, még nagyobb fegyverekkel még nagyobb pályákon, mindez olyan effektekkel kísérve, amilyeneket talán még soha nem láttál, és még egyszer esetleg soha nem is fogsz. A hatás robbanásszerű, a Rainbow Arts rajongóinak kötelező. A Turrican 3D a napokban kerül a boltokba.


Az állig felfegyverzett ember visszatért. Hihetetlen. Hát, ezt a napot is megértük.

Váróterem

Látlelet

Tippek és Taktikák

Nem ő a Messiás, ő csak egy rosszfiú

Hosszú időbe telt míg elkészült, de az eredmény mennyei

VÉGÜL ELÉRKEZETT HOZZÁNK. A DAIKATANA-VAL FELÉRŐ késés és néhány súlyos vita után, a Messiah fanfárokkal kísérve jelent meg a piacon. Talán láttad a hirdetést, aminek bemutatását mi megtagadtuk gonosz, istenkáromló tartalma miatt. Ha szétnézel a hálón, találkozhatsz jó néhány csoporttal, akik sokkal inkább a játék miatt kerülnek izgalomba. Talán már a demováltozatot is kipróbáltad. Ha nem, sajnálhatod. A Messiah igazán az a játék, amit nem érdemes kihagyni. Íme az okok: lenyűgöző grafika, innovatív játékmenet és az egyik legnagyszerűbb koncepció a videojátékok történetében. Te egy Bob nevű angyal vagy, akit a Mennyből küldtek le a Földre, hogy megtisztítsd a világot a gonoszságtól. Ehhez beleszállsz az élőlényekbe, akik a csatornapatkányoktól kezdve az óriási, genetikailag létrehozott, Terminator-féle lényekig bármik és bárkik lehetnek. A testüket a harcok során páncélként használva gyilkolsz, vagdalkozol, pusztítasz, és nagy általánosságban az angyaloktól teljesen távol álló dolgokat teszel. Meggyőzött? Hát még ha elmondjuk, mennyire lenyűgözött bennünket az a mesterséges intelligencia, amit a majdnem befejezett demóban tapasztaltunk, amikor az ellenséges szereplők összegyülekeznek, a hordók mögé bújnak és elmenekülnek az útból, miközben mordályunk ravaszát húzogatjuk. Na és a kiváló fegyverek? A jól felépített feladványok? Az óriási, három-négy órás pályák? A Messiah egy fantasztikus játék lesz. Részletes leírásunkat a következő számban olvashatod. www.interplay.com



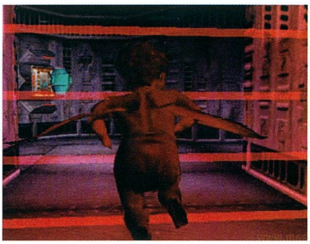
Az ellenséges botokat egymással is összeugraszthatod, ha a háttérben ügyesen mozogsz. Nagyszerű érzés.

Kicsoda Dave Perry?



„Helló, a nevem Dave Perry. Szereted a csokis krémtortát?"

Nem, ő nem Joe Perry, az Aerosmith gitárosának unokaöccse, sőt még csak nem is a hasonló nevű Ed Dave Perrett, aki testvérlapunkban a játékrovat szerkesztője. Ez a Dave Észak-Írországban született, s a Shiny Entertainment LA-ben élő vezetője, aki magának tudhat jó néhány sikert. Ezek közt van az eredeti Earthworm Jim, az MDK és most a Messiah. David Perry egy ZX81-en kezdte a programozást, ezután átnyergelt egy nagyobb, és jobb ZX Spectrum gépre, elkészítve olyan emlékezetes darabokat, mint a Pyjamarama- és Wally-sorozatok. Egy ideig a Probe kódolóháznak dolgozott, és programozott a Virgin Interactive számára is, ahol a Cool Spot és az Aladdin konzol platform játékokkal foglakozott. Miután Perry az USA-ba költözött, megalapította a Shiny Entertainment céget, a többi pedig – ahogy mondani szokták – már történelem.



Át kell jutnod Bobbal ezen a biztonsági hálón. Ő az egyetlen, aki átfér a lézersugarak között.



Egy lángszóróval egyszerre két embert megpirítani nem szokatlan. Néhány fegyver ereje több is mint elég.

Emulátorok

Az emuláció tagadhatatlanul törvénytelen, ám mára soha nem látott szintet ért el. A MAME (Multiple Arcade Machine Emulator) mostanára összesen 1900 játékot támogat, és sorban tűnnek fel az újabb és újabb emulátorok. Az Impact egy olyan emulátor, ami egy osztályba sorolható a Bleem! és az UltraHLE programokkal, mivel lejátssza az úgynevezett következő generációs játékokat. Szeretnéd 30 fps-sel nyomni a Street Fighter EX vagy Star Gladiator 2 játéktermi változatait? Akkor ez neked való dolog.

Az Impactet először egy gondosan kidolgozott átverésnek hitték, de mi a PC Format-nál láttuk működni és meggyőzött bennünket. Nagyon szépen futott, méghozzá magasabb felbontásban, mint a játéktermi változatok. Csak arról győződj meg, hogy megveszed az eredeti JAMMA vezérlőt, mielőtt játszol, különben bajban találhatod magad Mr. ELSPA-val.
www.impactemu.com



A kevésbé ismert *Star Gladiator 2* mellett íme még egy 3D-s verekedős program a Capcom fiúktól.

Romero, miért vagy te Romero?

Az eredetileg tervezett 1997 végi megjelenés miatt az Ion Storm főnöke, John Romero számára a Daikatana az első egyjátékosos lövöldözős játék. Az Ion Storm és a terjesztő Eidos szervezett egy Daikatana deathmatch versenyt, amelynek győztese kipróbálhatja Romero saját játékát és egy 800MHz-es PC-vel sétálhat haza. Az Mplayer.com-on lefolytatott néhány előzetes csata után négy játékos szállt végül ringbe a texasi Dallasban. A végső győztes a játékban a Messiah néven megismert Phil Kennedy lett, aki az utolsó harcot Romeróval vívta meg, s öt-négyre győzött. Ez igen, szép munka volt fiúk!
www.ionstorm.com

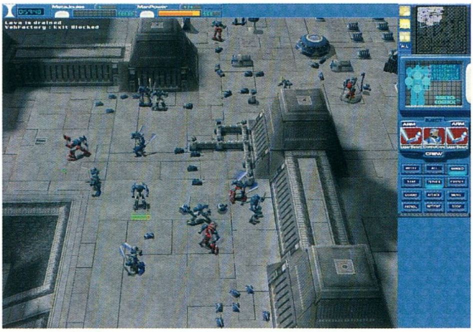


Messiah egy különleges Daikatana kardot is magával vitt. Mindezt csak azért, mert legyőzte Romerót. Szép.



Ööö… Nem igazán szeretjük a gépfegyvereket. Különösen, ha éppen ránk mutatnak. Futás!


MEGJELENT
AZTEC
ÁTOK AZ ARANYVÁROS SZÍVÉBEN
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL
Black Moon
A Fekete Hold krónikája
PC CD-ROM
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Automex multimedia
cryo INTERACTIVE



A Combotok igazi változást hoznak a harcban, mivel relatíve könnyedén nyomják le a kisebb egységeket. Semmi lelkiismeret-furdalás, amiért magadnál sokkal kisebbeket bántasz, igaz?



Minden Combotnak saját legénysége van, akiket neked kell kiképezni. Minél gyakorlottabb a legénység, annál hatékonyabb a Combot. És minél több csatát vívnak, annál gyakorlottabbak lesznek.

Metal Fatigue

Kapaszkodjatok meg! Itt egy valós idejű stratégiai játék megspékelve néhány vadonatúj ötlettel – ezt mindenki imádni fogja.

Megjelenés 2000. április

A lényeg

Joggal állíthatja bárki, hogy a valós idejű stratégia lassan mozduló műfajnak mutatkozott az elmúlt néhány évben, mert bár számos tisztességes képviselője jelent meg a piacon, egyik sem hozott igazán alapvető átalakulást. Az idők azonban változnak, és nagy valószínűséggel a Metal Fatigue lesz az a játék, amely valami igazán újat kínál majd a változatosságra és izgalomra kiéhezett tömegeknek.

Az idők változnak, és nagy valószínűséggel a *Metal Fatigue* lesz az a játék, amely valami igazán újat kínál majd a változatosságra kiéhezetteknek.

A körítés

Akik még emlékeznek a Transzformerek első feltűnésére, jól tudják, mennyire izgalmasak voltak a rakoncátlan robotok annak idején. A Metal Fatigue-ban egy érdekes újításnak köszönhetően újraélhetjük a hatalmas fémbehemótok nyújtotta örömöket – ez az újítás a Combot. Az ember kifejleszti a különböző robot-testrészeket, majd tetszése szerint összeszereli őket, és már kész is a Combot.
A gyártásra kiválasztott részegységektől függően a Combotok repülhetnek, többféle félelmetes fegyvert használhatnak, gyorsan futhatnak vagy hihetetlenül ellenállóvá válhatnak. Ha elég ügyes az ember, még az ellenségtől is lophat alkatrészeket, kifejlesztheti a saját verzióját, és aztán felszerelheti velük saját Combotjait.

A Metal Fatigue azonban nemcsak a hatalmas fémszörnyetegek miatt érdekes, ugyanis az események is három helyszínen folynak – az űrben (a bolygó körüli pályán), a bolygó felszínén, és a felszín alatt. Így aztán egy helyett három szintre kell figyelni, törekedve mindhárom optimális kihasználására, mert ahogy az egyes Combotoknak, az egyes helyszíneknek is megvannak az előnyeik és hátrányaik. Márpedig ezeket tökéletesen ki kell használni, ha sikert akarunk elérni.



A föld alá jutáshoz lifteket kell építeni, de a Combotok ide már nem léphetnek be.



A játék megkezdése előtt tájékoztatót kapunk a rendelkezésre álló egységekről és képességeikről.

A kulisszák mögött

A nyálcsordító fordulatok mellett rengeteg létfontosságú stratégiai elem is szerepel a játékban, ahogy azt egy RTS-től el is várhatjuk. Semmit sem adnak ingyen, így aztán alapanyagokat kell gyűjteni. A Metal Fatigue-ban a láva szolgál nyersanyagul. Az olvadt, vöröslő anyag természetesen tör elő a földből, egyszerűen föl kell szivattyúzni és már miénk is a készpénz. Ugyanakkor (és itt következik a stratégia) a felszínen kevesebb láva található, mint a föld alatt, tehát elég mélyre kell hatolnunk, ha fel akarjuk pörgetni a bankszámlánkat.
A földkörüli pályára állított műholdak is termelnek némi dohányt, de bárhogy is csinálja az ember, a lényeg az, hogy mindhárom szinten boldogulni kell a siker érdekében, és pontosan ebben rejlik az igazi kihívás. A következő számban bővebben is foglalkozunk a játékkal, néhány exkluzív fotó és a fejlesztőkkel készített interjúk formájában. PCF

Fejlesztői akta

Ⓕ Zono
Ⓘ www.metalfatigue.com

A napfényes Kalifornia mélységeiből ránk köszöntő kis csapat nem igazán ismert a stratégiai játékok történelmének lapjairól. Nem csoda, hiszen ez az első figyelemre méltó PC-s játékuk. Más rendszereken azonban már volt néhány nagy dobásuk, például a Mr. Bones a Sega Saturnon, az X-Men 2 a Sega Mega-Drive-on, és a sors különös szeszélye folytán ők írták a Sega Channel Operating Systemet is. PC-s előéletük hiánya senkit se ijesszen el, mivel a Metal Fatigue minden bizonnyal nagy szám lesz.



Őket terheli a felelősség a *Metal Fatigue* elszabadulásáért.



Mielőtt a tulajdonképpeni küldetés elkezdődne kapunk némi időt csapataink felkészítésére.



Mindhárom területet egyszerre ellenőrzésünk alatt tartani nehéz, de hálás feladat.



Az egységeknek a lehető legtöbb lávát kell felszívniuk, hogy anyagi helyzetünk stabil maradjon.



A földkörüli zónát is uralmad alá kell hajtanod, ha te akarod irányítani az eseményeket.

Black & White

Megjelenés
2000. május

Peter Molyneux, az istenszimulátorok guruja vadonatúj darabbal tér vissza, mely a mindennapi számítógépes istenkedés eddigi legújítóbb világával ismertet meg minket.

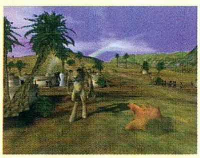
A lényeg

Peter Molyneux – a számítógépipar elismert szakembere – a Bullfrog irányítója volt a ma egyszerűen istenszimulátornak nevezett műfaj születésének idején. A Black & White ismét a miniatűr népcsoportok és isteni beavatkozásra adott reakcióik izgalmas világába vezet, de az ígéretek szerint az eseményeket sokkal részletesebben és látványosabban fogja lefesteni, mint bármelyik elődje. Bevezetésre kerül számos újdonság is, nem utolsósorban az a lehetőség, hogy apát játsszunk.

Fejlesztői akta

Ⓕ Lionhead
Ⓘ www.lionhead.co.uk

Az 1997-ben Molyneux és számos más veterán játéktervező (például az RPG-hatalmasság Steve Jackson) által alapított Lionhead első játéka a nagyszerű Black & White lesz, miközben két társcsapat (a Big Blue Box és az Intrepid, mindkettőt az anyacég hozta létre) jelenleg két további PC-s projekten dolgozik – ezek a Wishworld és a BC. Maga Molyneux talán a legismertebb alak az angol játékiparban. 1987-ben alapította meg a Bullfrogot, hírnevét pedig a Populous-szal szerezte, a legkorábbi istenszimulátorral. Ez a mű végül több mint négymillió példányban kelt el, míg az olyan produktumok, mint a Syndicate és a Theme Park a legirigyeltebb brit fejlesztők sorába emelték a guilfordi gurut. A céget 1995-ben felvásárolta az Electronic Arts – Molyneux-t ügyvezető igazgatói pozícióban megtartották. Ez végül nem bizonyult a legszerencsésebb választásnak, így aztán emberünk 1997-ben bejelentette kilépését, de előbb még leszállította a régóta várt, eget-földet megrengető istenszimulátort, vagyis a Dungeon Keeper-t.



Egy familiáris masírozik keresztül Éden világán, a törzsek tagjai fölé magasodva.

A körítés

Molyneux nem egyszerűen egyike az ilyesmik öreg mestereinek, neki köszönhető az egész nyavalyás műfaj világra segítése. A Black & White – első Bullfrog utáni játéka – könnyen lehet, hogy az eddigi legszebb ilyen típusú szimulátor, és vizuális megvalósításában általában véve az egyik leglátványosabb PC-re íródott játék. Ugyanakkor tele van ígéretekkel – szinte minden eleme jelentős fejlődést mutat a hasonló témájú programokhoz viszonyítva. Egy falvakkal megszórt világot kapunk, amelyben hat különböző törzs éli mindennapi életét: vetnek, halásznak, vadásznak, játszanak, sőt még házasságokat is kötnek. A játék népei – melyekhez saját világunk azték, japán, afrikai, görög, zulu és tibeti törzseit használták modellül (ráadásul ezek mindegyike máshogyan viselkedik) – életerőt biztosítanak, ugyanis ez szolgál üzemanyagként az istenek vágyainak megvalósításához. Minél többen imádnak, annál erősebb leszel, de ha túl gyakran kényszeríted őket imádkozásra, a stressz megszedi a maga adóját.

A több imádó több varázslatot jelent, a mágia típusa attól függ, melyik törzset terelgetjük, a varázsigék pedig a tisztán jóktól a tisztán gonoszakig terjednek. Az, hogy ezek közül hogyan választunk, befolyásolja követőinket, de még a környezetet is, fizikailag megváltoztatva a tájat.

Az istenség másik feladata a Black & White-ban familiárisok felnevelése – ezek olyan szörnyek, amelyeket az Éden földjén bolyongó vadállatokból mágikus úton teremtünk meg. Védelmezve és tanítgatva lényünket teljesen tetszésünk szerinti kreatúrát hozhatunk létre. Akárcsak a Creatures Nornjai, a játékosok familiárisai is teremtőjük jóról és rosszról alkotott fogalmaihoz fognak igazodni, ezeket pedig a jutalmakkal és büntetésekkel verhetjük a fejükbe.

A kulisszák mögött

Minden más mellett a Black & White a konfliktusok játéka. Egyjátékosos üzemmódban



Éden világát a *Black & White*-ban különleges 3D engine-nel keltik életre, mindent bevetve, hogy a teljes egészében képlékeny táj minél lenyűgözőbb legyen. Nos, az is lett.

Éden világára meghatározott számú rivális – számítógép irányította – istenség van hatással, de az ígéretek szerint az igazi mágia a nagyszabású többjátékosos üzemmódban rejlik. Ilyenkor összecsapnak a boszorkánymesterek, villámok cikáznak az égen, viharok dühöngenek, földrengések temetik el a falvak lakóit, s még az élőhalottak is megidéztetnek. Az ellenfél következő lépésének kitalálása is létfontosságú, mivel a varázslatok elvégzéséhez szükséges idő életbevágóan fontos haladékot ad a vetélytársnak ahhoz, hogy ellenvarázslattal élhessen – mindkettőt a Mozdulatfelismerésnek nevezett technika teszi lehetővé, melynek segítségével a varázslatokat egyszerűen, meghatározott egérmozdulatokkal valósíthatjuk meg, egy körkörös mozdulat például tűzfalat hoz létre.

A familiárisokat is fegyverként használhatjuk a háborúban – saját életerejükkel mágikus támadásokat indíthatnak, miközben letapossák az ellenség embereit és házait. A Lionheadnél azt is ígérik, hogy lehetséges lesz transzportálni a familiárisokat az egy- és többjátékosos csaták között, vagyis otthon felkészíthetjük őket, mielőtt ráuszítanánk emberi riválisainkra.

Az ötletek kreatív vegyítése – istenszimulátor, virtuális háziállat és mágia – alapján úgy tűnik, a Black & White teljesen másfajta játék lesz, mint amiket Molyneux-től eddig láttunk. De éppen az az izgalmas benne, ahogy a nyitott végű játékmenet az egyes játékosok egyéni megközelítéseit tükrözi. Viselkedésünk a játék szinte minden aspektusát befolyásolja. Híveid, csakúgy, mint familiárisaid, élő lakmuszpapírként viselkednek, személyiséged kivetüléseiként. Az eredmény olyan élmény kell hogy legyen, amiről mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy fekete-fehér lenne. PCF



Viselkedésünk hatással van a világ kinézetére, embereink viselkedésére és a familiárisunk természetére. Ez a táj isteni dicsfénytől ragyog.



Itt egy ugyanolyan típusú familiáris látható, de egy némileg elfogulatlanabb varázsló uralma alatt.



Két mágiával megerősített lény csatázik. Láthatólag a pelyhes nyúlnak áll a zászló.



A *Black & White* hihetetlenül részletgazdag, a táj egészen a horizontig nyújtózkodik.



Az isteni beavatkozások ábrázolása meglehetősen, khmm, isteninek ígérkezik.

Star Wars: Force Commander


Az énekkari próbák kicsit mindig idegesítőbbek, amikor Darth is beszáll.

Megjelenés 2000. február

Eredetileg a Baljós Árnyak körüli őrület előtt szándékozták kiadni, azóta folyamatosan csúszik a megjelenés, de most úgy tűnik, a Force Commander a Csillagok Háborúja legendájához és nevéhez méltó stratégiai játék lesz.

A lényeg

A valós idejű stratégia műfajának szerelmesei már régóta szeretnék irányításuk és egérkattintásaik uralma alatt tudni a Star Wars-sorozat vadítóan szép járműveit. Imáik végre meghallgatásra találtak, mert immár a játékos vezetheti csatába az AT-AT Lépegetőket, a Hósiklókat, a Rohamosztagosokat és a Lázadók hadseregét, a Birodalom és a Lázadók legújabb összecsapásában.

A körítés

Két szó: Csillagok Háborúja. Bár lehet, hogy a Baljós Árnyak akaratlanul is megyengítette a mágikus aurát, a Star Wars saga látványvilágával, hangeffektusaival és szereplőivel így is a valaha készült legemlékezetesebb és érzelmileg legfelkavaróbb sci-fi sorozat marad. Egy olyan játék, mely a Command & Conquer által népszerűvé tett valós idejű stratégia formájában adja végre kezünkbe a filmek összes mesteri fegyverét és járművét, törvényszerűen felkelti az emberek izgatott érdeklődését, főleg mivel az ígéretek szerint a háború összes szereplője teljes 3D-s kivitelben fog pompázni.

Az ismerős és közkedvelt gépezetek és épületek mellett egy sor új egység is bemutatkozik, köztük tankok, szállítójárművek és rakétás csapatok. Bár a történet egy rakás bolygó és hold felszínén játszódik, a közismertebb felszíni csapatok, droidok, lépegetők és siklók mellett légi egységek – TIE bombázók és Y-Szárnyúak – is szerepelnek majd. A harci részeket a Star Wars nagyszabásúbb kontextusába beillesztendő, számos jól ismert szereplő jelenik majd meg, köztük maga Vader Nagyúr is.

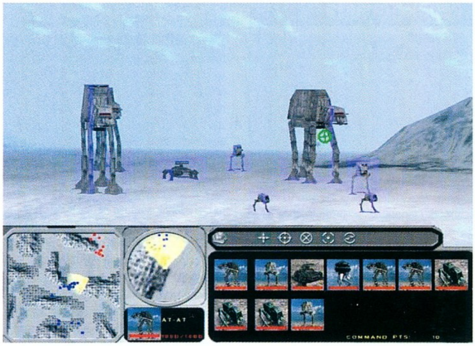
A kulisszák mögött

A küldetések felölelik az eredeti Csillagok Háborúja trilógia egészét, kezdve a kutatással a Tatooine-on R2D2 és C-3PO után egészen a Jedi visszatér fináléjáig az Endoron, felvéve a műsorra a klasszikussá vált hothi csatát. Az ismerős tájak közé tartoznak a Yavin 4 erdői és Corellia síkságai is. Ezenfelül a rajongók találkozhatnak számos első ízben életre keltett helyszínnel, ilyenek például a Coruscant sarki jégsapkája vagy a Ruul számítógép-komplexuma.

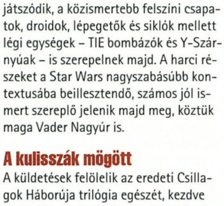
Választhatjuk a Galaktikus Birodalom egyik parancsnokának posztját, vagy a Lázadók Szövetségének egyik vezéreként is tevékenykedhetünk (az egy-egy elleni internetes és LAN-os opciók a fő egyjátékosos campaignt veszik alapul), a küldetések célkitűzései és a felhasználható stratégiák tükrözni fogják, hogy az Erő sötét vagy világos oldala mellett köteleztük-e el magunkat. A legnemesebb RTS hagyományoknak megfelelően a tipikus küldetésben létre kell hoznunk egy bázist és fel kell építenünk egy nagyobb hadsereget, hogy aztán nekiesshessünk az ellenségnek, bár van számos olyan szituáció is, amiben egy dologra kell koncentrálni, például egy bizonyos céltárgy megsemmisítésére vagy a minél sikeresebb védekezésre, hogy a szövetséges egységek evakuálhassanak stb.

A játék eredetileg régimódi 2D-snek indult, de a LucasArts és a kódolásért felelős Ronin (leginkább a Take 2 Armor Command-jából ismerhetjük őket) szerencsére amellett döntöttek, hogy kitolják a megjelenés időpontját, és az egészet átdolgozzák 3D-be. Így most már sokféle mozgó kameraállás, valamint egy (gépekhez) kapcsolt nézet is a rendelkezésünkre áll, mely a nézőpontot a nagyszabású csaták kellős közepébe helyezi. A Star Wars: Force Commander talán nem lesz a legkorszerűbb a filmfeldolgozások között, és bár több mint kielégítően idézi meg a Tatooine, a Hoth és társaik tájait, a látvány sem éri majd el az élvonal szintjét. De a bátorság, amivel a LucasArts megváltoztatta az egész koncepciót és elhatározta, hogy több időt fektet a projektbe, azt sugallja, hogy az elkészült játék talán mégis különlegesnek lesz mondható.

Rebegjünk el egy halk fohászt, hogy az eredmény a Star Wars játékok spektrumának X-Wing Alliance-es és ne Supremacy-s végéhez legyen közel. PCF


A Hoth ismerős havas pusztaságai, jelenet a *Birodalom visszavág* nyitó csatájából. Éppen úgy, mint a moziban, a Lázadók kiválasztott embereinek hátra kell maradniuk, hogy harcoljanak a hatalmas Birodalom ellen, míg a többiek evakuálnak. Te melyik oldalon vennél részt a ütközetben? Hogy mi? Gyáva kukac!

A *Star Wars* saga látványvilágával, hangeffektusaival és szereplőivel a valaha készült legemlékezetesebb sci-fi sorozat marad.


A *Star Wars: Force Commander* már teljes egészében 3D-s valós idejű háborús játék, megspékelve AT-AT Lépegetőkkel.


Ha meglátod a rohamosztagosokat, azonnal lenyűgöz a Birodalom szárazföldi egységeinek mérete.

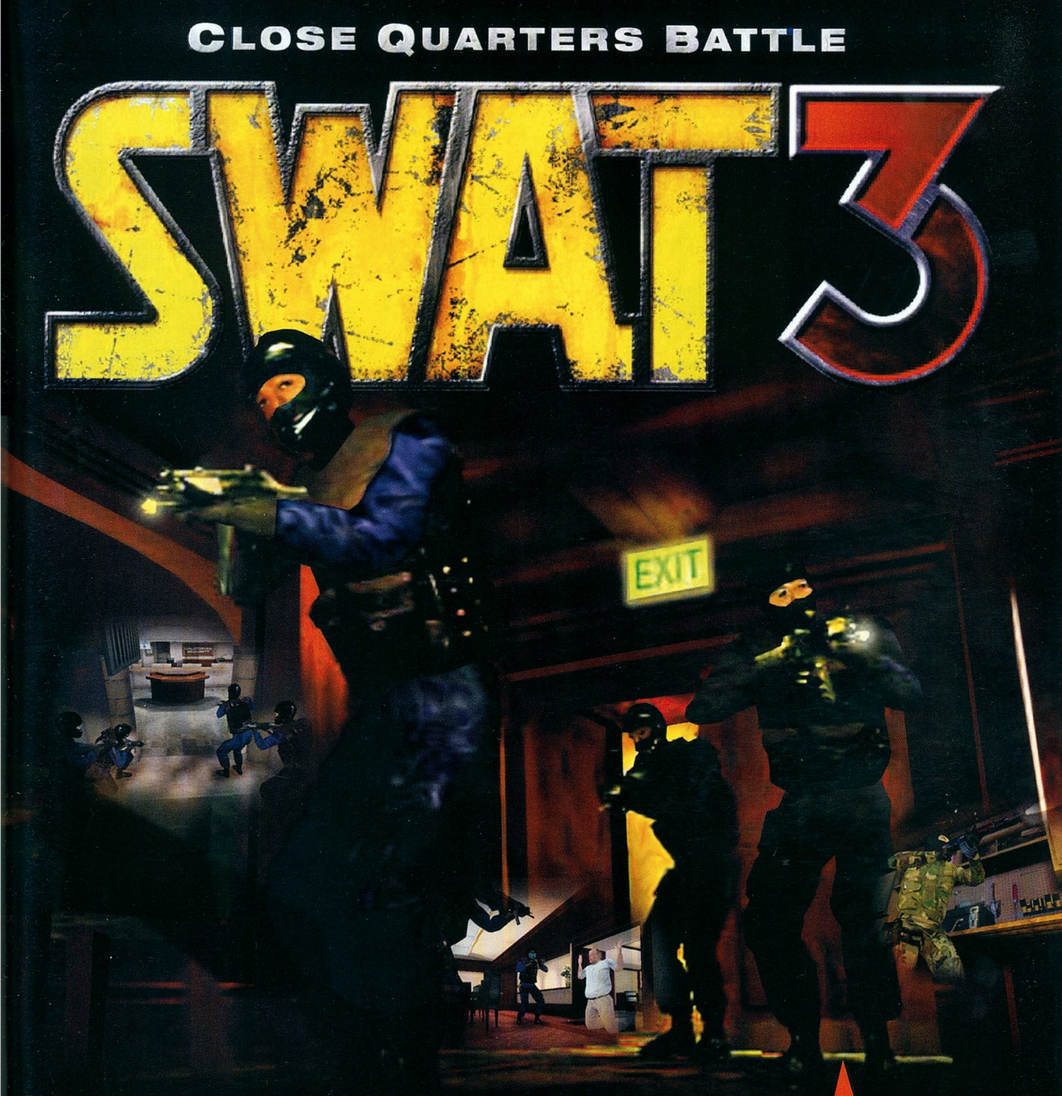
Fejlesztői akta

Ⓕ LucasArts
Ⓘ www.lucasarts.com

Az 1982-ben a Star Wars megálmodója, George Lucas által alapított LucasArts egy öt vállalatból álló birodalom tagja, és testvércégével, a Lucasfilmmel – valamint ennek Industrial Light & Magic részlegével – együtt mozifilmek, és a legnagyobb hollywoodi produkciók számára készülő osztályon felüli speciális effektusok felelőse. Bár ma leginkább a Star Wars témájú játékokra kiéhezett rajongók igényeinek kielégítéséért felelős kiadóként ismerik, a cég a kezdet kezdetén olyan új utakat megnyitó, eredeti művekkel vált ismertté, mint a Rescue on Fractalus, a The Eidolon, a Ballblazer és a Maniac Mansion.

Ez utóbbi indította el a vállalatot a mutass-rá-és-klikkelj típusú kalandjátékok műfajának megteremtéséhez vezető úton – ennek mérföldkövei a Sam & Max, a Monkey Island-sorozat és a Grim Fandango, melyeket széles körben minden idők legszebb grafikus kalandjátékaiként tartanak számon.


Cut-scene-ek kötik össze az egyes küldetéseket, felidézve a *Star Wars* filmek eseményeit.



Most csak
10.990.- Ft

STRATÉGIAI HARCI SZIMULÁTOR

"Magyar nyelvű kézikönyvvel, amelyből megtanulhatod a terrorista elhárítás minden csínját-bínját."

SIERRA

N-TEC

www.ntec.hu
Tel.: 261-1219

Az ország összes TESCO áruházában.

TESCO Budapest, Fogarasi út
TESCO Budapest, Pólus Center
TESCO Debrecen
TESCO Eger
TESCO Kaposvár
TESCO Kecskemét
TESCO Miskolc
TESCO Nyíregyháza
TESCO Pécs
TESCO Szeged
TESCO Székesfehérvár



Helló, engem Klesknek hívnak. Főleg railgunnal nyomom, de főzni is szeretek.

Quake 3 Arena

A Quake 3-saga harmadik, és egyben utolsó darabja. Egy program, amely kizárólag multiplayer lehetőségeket kínál. Pont egy ilyen lenne minden idők legjobb játéka? És van-e olyan jó, mint az Unreal Tournament?

Arany-érem PC Format Február 2000

A sztori

Lényegében arról van szó, hogy adva van egy csomó ember, akik egymás skalpjára vadászva összevissza rohangálnak. A kerettörténet szerint a titokzatos Arena Masterek szedték össze őket, saját szórakoztatásukra. Mintha ez bárkit is érdekelne. A lényeg úgy is az, hogy van egy csomó ember, akik egymás skalpjára vadászva összevissza rohangálnak.



A deszkás surmót mi is utáljuk. Rakétával szoktuk kipukkasztani a kerekét.

Az igazság az, hogy a következő oldalakon a szokásoktól eltérően nem egy magányos játék jópofáskodó leírása következik, hanem véresen komoly ütközet. Mindent eldöntő párviadal a végre teljes csapattal kiálló, favoritnak számító Quake 3 Arena és az Unreal Tournament között.

Micsoda? Hogy favorit? Igen. Most bizonyára azt gondolod, elfogultak vagyunk a Quake-kel szemben, pedig súlyos érvek szólnak amellett, hogy ezt a csatát minden valószínűség szerint a Q3A nyeri. Először: deathmatchben az id Software a legjobb, márpedig ez a verseny erről szól. Valami oknál fogva egyébként sokan még mindig kételkednek abban, hogy egy tisztán multiplayer játék sikert érhet el, most viszont mindjárt két ilyenünk is van. Másodszor: 3D engine-ekben is az id Software a legjobb, és ha egy program fejlesztését John Carmack felügyeli, annak csak jó vége lehet.

A kérdés tehát így hangzik: vajon a *Q3A* hagyományos single player nélkül is megállja a helyét?

Az Unreal Tournament sokkal szedett-vedettebbnek tűnik – egymás után jönnek ki hozzá a különféle javítóprogramok. Félreértés ne essék, patcheket a Q3A-hoz is ki fognak adni – vagy már ki is adtak, amikorra ezt a cikket olvasod –, de ezek legalább a teljesítmény növelését szolgálják, és nem „az eredeti Unreal másfél éve jött ki, de mindenen lehet még javítani, nem igaz?" típusú hozzáállást tükrözik.

Két érv tehát, ami miatt már akkor a Quake 3-ra szavaztunk, amikor még nem is láttuk. Sőt még egyiket sem láttuk, amikor már fogadni mertünk volna, hogy a pálmát a Q3A viszi majd el. Elfogultak? Mi? Valószínűleg igen. Már a Q3Test is sokkal tovább tartózkodott a merevlemezünkön, mint az Unreal Tournament, és a Q3Demo megérkezéséig le sem töröltük. Egészen addig, míg meg nem érkezett a teljes verzió. Elfogultság? Na bumm, és akkor mi van?

Quake-fejek

1



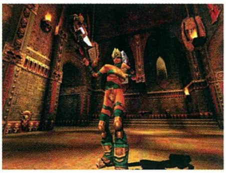
Ian Harris
Karakter: Orbb

Mit tart Ian „Orbb" Harris a Q3A legnagyobb érdemének? „Nekem a kitüntetések jöttek be a legjobban. Például az Excellent, amit akkor kapsz, ha két másodpercen belül két fraget csinálsz."





Csípd el a lighting gunt! Persze csak ha már megvan a rocket launcher.



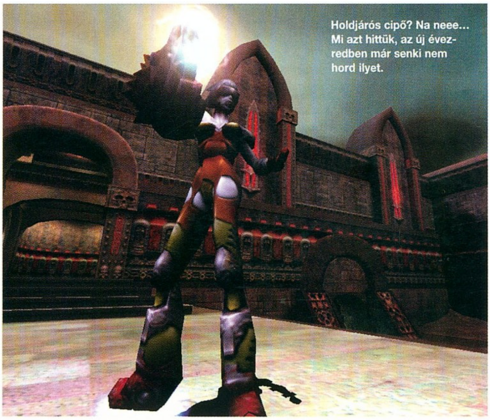
A *Quake 3* botjai jól adják a humanoidot, na de ez a zöld-narancssárga gönc! Ilyet itt a Földön már nem hord senki.



Orbbal lenni azért jó, mert a mérete megzavarja az ellenfeleket, és ellőnek a fejed felett.



A fejkendős, napszemüveges fickó azonnal belopta magát a szívünkbe.



Holdjárós cipő? Na neee... Mi azt hittük, az új évezredben már senki nem hord ilyet.



„Bocsánat, meg tudná mondani, merre találom a kötözőt?"

Az objektív leírásnak tehát lőttek. Egyszerűen a képedbe vágjuk, hogy íme tessék, ez „minden idők legjobb játéka", és kész. Az ilyet nem érdemes végigolvasni. Nono, úgy látszik nem voltunk elég érthetőek: az, hogy egy játék „favoritnak" számít, még nem jelenti azt, hogy győzni is fog. Egyszóval, ha nem dőlsz be az oddsoknak, és végigolvasod a Quake 3 Arena-ról szóló cikkünket, megtudhatod, milyennek találtuk. Kezdjük is el. Csak multiplayer van benne, ugye? Hát ez az. Hogy nem.

Mint ahogy az Unreal Tournament sem kizárólag multiplayer, és akkor is élvezhető, ha valaki még csak nem is hallott az internetről. A Q3A egyedül játszva ugyanolyan jó, mint mondjuk nyolcasban. Úgy is mondhatnánk, ne becsüld le a valódi deathmatchnek álcázott küzdelem erejét. Ez a játéktípus, különösen a megvalósításnak ezen a színvonalán, tökéletes keretet biztosít akár egyetlen ember számára is. Néhány éve, amikor még a konzolok diktálták az iramot, senki sem csodálkozott azon, hogy a verekedős programokban a gép ellen is lehetett játszani, annak ellenére sem, hogy a műfaj jellegéből adódóan már akkor is inkább a kétjátékos módban rejlett több fantázia.

Kétségtelen, hogy a barátunk eltángálása már akkor sokkalta nagyobb élményt jelentett, mint agyagba gyepálni a gépi játékost, mégsem volt olyan, aki ne akart volna a CPU ellen is bizonyítani. Most ugyanez a helyzet, csak hangsúlyozottabban. A Street Fighter (vagy valami ilyesmi, ahogy éppen a legnépszerűbb verekedős programot hívják) összecsomagolhat, és elmehet borsót gömbölyíteni.



Ha Sarge-ot nagy felbontáson is le akarod győzni, jó gépre lesz szükséged.



Tank Jr egy Tank Commander és egy Iron Maiden törvénytelen gyermekeként jött a világra.

Elitképző

A deathmatch egészen mostanáig meglehetősen elitista játéktípus volt. LAN-on nyomulsz? Vagy inkább a műholdas kapcsolatot szereted? ADSL? Na? Ha egyik sem, akkor mi? Modem? Micsodád? Mostanáig ez valahogy így zajlott. Ám mostantól ennek vége, mégis deathmatch ez, mégpedig a javából. És ha rájöttél az ízére, jöhetnek az emberi ellenfelek. A deathmatch jelentése tehát új értelemmel bővült, olyannyira, ▶

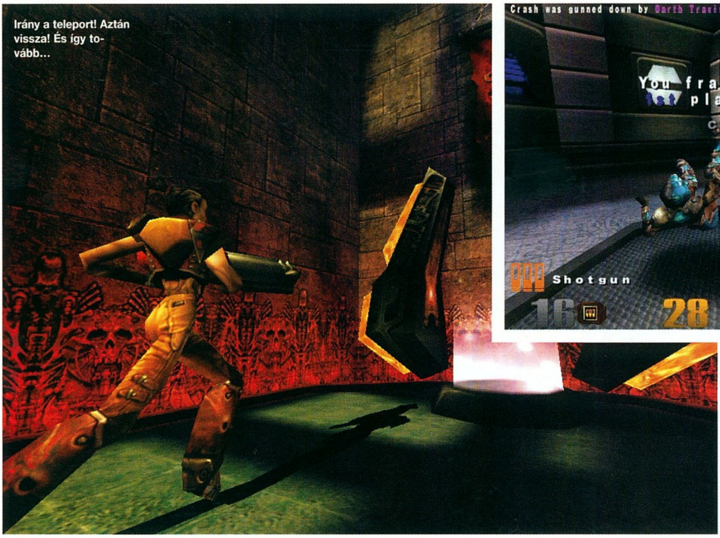
Quake-fejek

2



Chris James
Karakter: Sorlag

Chris „Sorlag" James szintén a kitüntetésékért rajong: „Legjobb! Főleg a Perfect, ami csak azoknak jár, akik úgy nyernek, hogy közben egyszer sem halnak meg. Mondanom sem kell, hogy nekem ebből van a legtöbb."



Irány a teleport! Aztán vissza! És így tovább...



Az első frag. Jó érzés, nem? Szeretnéd élesben is kipróbálni, ugye? Abszolút nem.

Az id azokra is gondolt, akiknek nincs elég tapasztalatuk ebben a műfajban.

▸ hogy innentől kezdve mi is inkább ez utóbbira fogunk koncentrálni, hiszen ez teszi egyedivé a játékot. Az egymillió forintos kérdés tehát így hangzik: vajon a Q3A hagyományos single player nélkül is megállja a helyét?

Induljunk hát neki. Testreszabod az irányítást, beállítod a grafikai paramétereket. A Q3A gyengébb gépen is elfut, de ha nem adunk alá legalább PII-350-et, kezdhetünk is visszavenni a felbontásból és az effektekből. Azután kiválasztasz egy szereplőt, és a varázslat kezdetét veszi.

Földre szállt kancsalok

Egy pillanatra térjünk még vissza az UT-hez, pontosabban a nagy riválisi karaktereihez. Meg tudod különböztetni őket egymástól? Nem olyanok inkább, mintha egy anya szülte volna mindanynyiukat? Közelről – szó se róla – valóban látványosak, de a csata hevében, kissé távolabbról nehéz lenne megmondani, melyik melyik. Most vissza a Quake-hez. Vedd sorra a karaktereket, és nézd meg őket alaposan. Erre csak egy szó van: lenyűgöző. Mindegyikük egyedi, jellegzetes, lerí róluk, hogy nem kapkodták el őket. A szivarozó, fintorgó Sarge. A pocakos Hossman, a kivénhedt rocker. Vagy Orbb, ez a két kézen járó szemtengelyferdülés. A választék nagy, mindenki megtalálhatja a maga számára leginkább megfelelőt – egy csapásra személyes üggyé vált az egész. Az UT-ben ehhez képest végigméred a választható arcokat, kiválasztod az egyiket, amelyik nagyjából hasonlít, csak persze valamivel ficsúrosabban/nőiesebben fest, mint te. A Q3A módszere sokkal jobb. Kevésbé freudi, vagy talán sokkal inkább az – pontosan olyan, mint kiválasztani a legdurvább karaktert a Mortal Kombat-ban.

Ideje elkezdeni játszani. Az id azokra is gondolt, akiknek nincs elég tapasztalatuk ebben a műfajban: az alapvető fogásokat egy fegyverekkel és power-uppal teli gyakorlópályán lehet elsajátítani, ahol egy nagy tükörben azt is megnézheted, mások hogyan látnak téged. Ha például fogalmad sincs, hogyan lehet felszedni az extrákat, megtudhatod, hogy csak át kell menni rajtuk.

A gyengébb nem

Tanuld meg az alapvető fogásokat, aztán irány a teleporter, és máris ▸

Quake-fejek 3



Tony Ellis
Karakter: Bones

„Az új power upokat szeretem legjobban – kezdi Tony. – Itt van például a Haste, amitől gyorsabban tudsz futni, és a tüzelési gyorsaságod is megnő. Meg persze a Mega Health, ami plusz 100 életerőt jelent."

Amikre büszkék vagyunk

Az első frag

A gyakorlótérről a portál felé indulsz. Az első arénában találod magad. A shotgunt már felszedted, páncélod is van. Elindulsz, hogy megkeresd Crasht. Megpillantod, és eleresztesz egy lövést. Nem talált, túl messze van. Közelebb mész, mire ő is eltalál. Viszonzod a tüzet, és nem veszíted szem elől. Még egy lövés, és látod, ahogy elterül. Nagyjából ennyi. Legtöbbször persze nem ilyen egyszerű.

Az első rocket jump

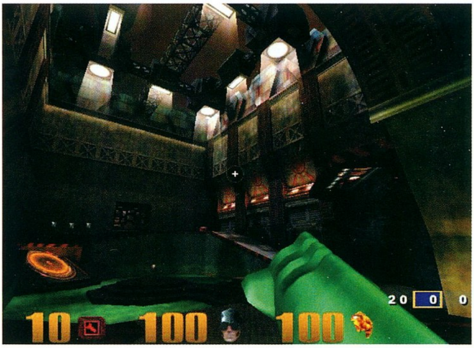
Rocket launchert először az Arena Gate-ben kapsz, úgyhogy csak innentől kezdve profitálhatsz belőle. Rocket jumppal egyetlen jó helyre sem tudod felrepíteni magad, így ezt a módszert legfeljebb az ellenfelek megzavarására használhatod. Amikor a közeledbe ér valamelyik, rocket jumpolj a levegőbe, és a helyzeti előnyödet kihasználva küldj el felé néhány rakétát. Majdnem olyan jó, mint a sampon és a balzsam egyszerre.

A lüktető csövek

A Q3A tele van ilyen és ehhez hasonló meglepetésekkel. A harc hevében észre sem veszed őket. Q3DM4: The Place of Many Deaths. Menj fel a lépcsőn, és vedd fel a rocket launchert. Azután állj meg egy pillanatra, és nézz fel. Két lüktető csövet látsz – mintha egy félelmetes úrlény belső szervei lennének. Mik ezek? És miért vannak ott? Ne töprengj sokáig, mert különben hamarosan egy quad damage rossz oldalán fogod találni magad.

A prés

Az utolsó arénában Xaeróval találod szembe magad. A pályának egy furcsa építmény is része. Két hatalmas, egymás felett lebegő kőtömbről van szó, mellettük egy világító célponttal. Ha emezt eltalálod, a kőtömbök egymáshoz csapódnak, szétlapítva mindenkit, aki közéjük kerül. És? Akkor nem kell odamenni! Na persze, csak ott van egy BFG...



Ne bámészkodj sokat (pedig, hidd el, lenne mit). Inkább ugorj a jump padre, repítsd el magad a piros páncélig, és keresd meg a quad damage-et.



„Uramatyám, segíts meg! Ezt az óriási pehelycukrot az életünk árán is meg kell védelmeznünk, mert ha nem, ezernyi éhes árva marad csak utánunk!"



„Jesszusom, mennyi vér! A zöld-narancssárgát ehhez egyszerűen nem lehetett felvenni."



Morcosnak tűnik, de csak machine gun van nála, és te egy fejjel nagyobb vagy.

Quake-fejek 4



Andrew Lindsey
Karakter: Stripe

És neked, Andrew, mit tetszett a legjobban? „Az a furcsa, rövid hang, amit az ellenfelek eltalálásakor lehet hallani. Ha számolod a pityegéseket, rögtön tudod, nagyjából menynyi lehet még nekik hátra."

Quake-fejek 5



Alex Cox
Karakter: Biker

„Én nem vagyok egy bonyolult gyerek, úgyhogy engem a sok szép szín bűvölt el leginkább. Olyan érzés, mint otthon. Na jó, az összhatás még mindig elég barna, de a fegyverek és a karakterek szép színesek, mint egy mesekönyv."

▶ az első pályán találod magad. Az első ellenfél Crash, egy könnyen elintézhető női karakter, aki úgy néz ki, mint aki a kelleténél többet Doom-ozott annak idején. Fegyverből még nincs sok, csak a már nálad lévő machine gun, továbbá a felvehető shotgun és plasma gun. Ismerkedj meg velük. A machine gun leginkább arra jó, hogy távol tartsd magadtól a többieket, és keress valami hatásosabbat. A shotgun közelről a legszívósabb ellenfeleket is hatástalanítja, de minél távolabb vagy, annál nagyobb lesz a szórása. A plasma gun az arzenál „all-rounderje": halálos energianyalábokat lő ki, viszonylag nagy sebességgel.

Még néhány pálya, és rövidesen az összes fegyverrel találkozni fogsz, rengeteg egyéb extra mellett. Senki ne gondolja, hogy a single playeres idők csökevényeként a nagyobb kaliber csak az utolsó pályák sajátja. Az bevezető szint után rögtön a nehézfiúk jönnek, akik ellen csak a nehézfegyverek lehetnek hatásosak. Az első valódi deathmatch-pályán már rocket launchert is találsz, és nem kell soká várni a teljes készlet kipróbálásáig sem, beleértve a Q3A „nagyágyúját", a BFG-t is.

A rocket launcher, a deathmatch műfaj első számú anyaszomorítója egyúttal is jó választás, de mindegyik fegyvernek megvan a maga előnye. ▶



Ha valakinél quad damage van, még nem jelenti azt, hogy sérthetetlen is. Büntesd meg érte alaposan. Úgyis jobban fél ő tőled, mint te tőle. Nézd, hogy elkékült az ajka.

Online örömök

A gépi ellenfeleknek annyi lett, mint a botnak. Már alig várod az emberi játékosokat, ugye? Semmi akadálya!

Quake-ezni akarsz a neten? Van egy legalább 33,6-os modemed? Ha mindkét kérdésre igen a válasz, legfeljebb néhány perc választ el attól, hogy valódi deathmatcheket vívj az interneten keresztül.

Először is fel kell menned a hálóra. Ha ezt általában az email-program vagy a böngésző elindításával teszed, most felejtsd el őket. Helyette inkább keresd meg a Start/Programok/Kellékek menüt, és válaszd a Telefonos kapcsolatot. A felbukkanó ablakban kattints az internetes kapcsolatod nevére. Add meg jelszót, csatlakozz és várd meg, míg bejelentkezel a szolgáltatódhoz. Ha ez megtörtént, tedd le ikonba az ablakot és indítsd el a Q3A-t.

Innentől kezdve felgyorsulnak az események. Válaszd a Multiplayer opciót, a Game Type-nál jelöld be az internetet, és várd meg, míg megjelenik a fogadóképes szerverek hosszú listája – először csak kb. 20, de a Refresht nyomkodva nő a választék. Ha nem izgatnak a részletek (pálya, nehézségi szint, játéktípus stb.), nyugodtan választhatod a lista legtetején lévő szervert. Itt lesz a leggyorsabb a játék, mivel a Q3A a ping alapján rangsorol.

A pinget milliszekundumban mérik, és azt jelzi, mennyi idő alatt jut el egy adatcsomag a gépedtől a szerverig, és vissza. Ha 100 alatti értéket látsz, roppant szerencsésnek érezheted magad. Sokkal valószínűbb azonban (főleg modemes kapcsolat esetén), hogy ez a szám valahol 300 környékén lesz. Ha egy szerver 500-nál is több, felejtsd el. Ilyenkor ugyanis a lövedékeid fél másodperces késéssel indulnak útjukra, más szóval árnyékra fogsz vetődni.



A Quaker eredetileg egy protestáns felekezet. Azóta nagyot változott a világ...

Ha figyelmesebben megnézed a szerverek listáját, láthatod, hogy sokban különböznek egymástól. Team game vagy mindenki mindenki ellen? Deathmatch vagy Capture the Flag? Ha jól körülnézel, mindezek mellett még a kedvenc pályád is megtalálható.

ISDN vagy ADSL?

Akármennyire fantasztikus is a net, a hálózati játékhoz nem tökéletes. Ha gyorsabb kapcsolatot akarsz, keress egy kimondottan online játékokra specializálódott szervert. Ilyenkor nem az internetszolgáltatót tárcsázod, hanem közvetlenül a szervert, vagyis a net lassúságával nem kell törődnöd, és az élménynek legfeljebb a telefonvonal és a modemed technikai adottságai szabhatnak határokat. A helyi hálózat (LAN) sebességét azért itt sem fogod viszontlátni, de legalább némileg közelebb kerülsz hozzá.

Még ez sem elég? Akkor ebrudald ki a modemed, és keress valami gyorsabbat. Mit szólnál mondjuk az ISDN-hez? Egy ideje az ára is barátságosabb, ráadásul nemcsak a deathmatcheid lesznek tőle gyorsabbak, hanem minden, ami az internettel kapcsolatos. Mi van még? Az ADSL-re nálunk egyelőre várni kell, marad tehát a kábeles kapcsolat, ami sajnos még csak kevesek sajátja. Ja, és a legfontosabb: a Q3A addiktívabb, mint bármi más, ezért nem árt odafigyelni a telefonszámlára.



Előbb rocket jump, majd rakétazápor. Legyőzhetetlen páros.


Vajon miért kell a shotgunra lézeres irányzék? Nem fér a fejünkbe.

Puskák és galambok



A játékban a legelsők között egy tükörrel találkozol. Semmi különös, de talán épp ezt szeretjük benne. Végre saját szemeddel is láthatod, milyen az, amikor fegyvert váltasz vagy fel-alá ugrálsz. Nagy pech, ha éppen aznap nyomtad ki a pattanásod. Mindenki oda fog célozni.

▸ E szabály alól talán csak a grenade launcher a kivétel, a gránátok kiszámíthatatlan röppályája és kis hatóereje miatt. A sarkok mögé azonban csak ezzel lehet belőni.

Kilóg a lóláb

Mire megismered az összes fegyvert, és kapsz néhány ruhát a botoktól (nem olyat), nagyjából a Q3A képi világát is felmérheted. A színhelyek olyanok, amilyenekre számítani lehetett – középkoriak és futurisztikusak egyszerre, olyan látványos elemekkel körítve, mint a villogó neonfények, a tükörsima fémfelületek és néha egy-egy tükör ott, ahol még csak véletlenül sem számítanál rá. A különféle pályák arányaira szintén ügyeltek: szabadtéri helyszínek ugyanúgy vannak, mint többszintű labirintusok.

Apropó, botok. Az Unreal Tournament-et ezen a téren nehéz lenne felülmúlni. Hogy is lehetne? Az UT gépi játékosai egyszerűen megkülönböztethetetlenek a valódiaktól. Ha a Turing-tesztet egy UT-deathmatch, és nem különféle kérdések alapján végeznék, az UT botjai maximális ponttal mennének át rajta. Ami viszont a Q3A gépi ellenfeleit illeti, egy darabig jól tartanák magukat, de hamarosan kilógna a lóláb. Legtöbbször nincs velük baj, és könnyű azt képzelni, hogy hús-vér emberek ellen játszik az ember. De aztán mindig csinálnak valami hülyeséget, például fel-alá szaladgálnak, mint a mérgezett egér, vagy nem szedik fel az útjukba kerülő fegyvert – minden ok nélkül. És egyszerre fél bekezdésnyi szöveget mondanak, amit nem is tudsz végigolvasni, mert a felénél lelőnek. Mellesleg ez még mindig sokkal kevésbé idegesítő, mint az auto-taunt az UT-ben.

Akciódús játékmenetben természetesen nem lesz hiány, ráadásul az egyes pályák különböző taktikát igényelnek: kétszemélyes, „lopakodós" arénák éppúgy vannak, mint sok résztvevős ütközetek. Ugyanolyan jól kell tudnod BFG-vel összeturmixolni az ellenfeleket, mint leszedni őket egyetlen railgun-lövéssel. Unatkozni nemigen fogsz egyszer sem, mert ha már single playeren végig is nyomtad az egészet, skirmishben bármelyik bottal megküzdhetsz, bármelyik pályán, bármelyik nehézségi fokozaton.

A sztori te vagy

Vég nélkül tudnánk beszélni a grafikáról, a pályák felépítéséről, a karakterekről vagy az alapkoncepció ragyogó megvalósításáról, de ezekről a screenshotok alapján mindenki meggyőződhet. Egy lényeges szemponttal azonban így is adósak maradnánk, és ezt kétszer ennyi látványos képpel sem tudnánk

Bajnokok eledele

Hiába a sok győzelem, ne hidd, hogy nem lehetsz még jobb. Légy te a leggyorsabb – a gépeddel együtt.

A Q3A első változatában az a legjobb, hogy az id elfelejtette beletenni azt a beállítást, amellyel a freelookot ki lehetne kapcsolni. Ennek módfelett örültünk mindannyian, mivel a freelook nagyon hatékony, és ha eddig nem használtad, el sem tudod képzelni, mit hagytál ki. Ha előre tolod az egeret, felnézel, ha vissza, akkor le. Nem egy nagy dolog, sokan mégis ódzkodnak tőle. Mostantól nincs mese, nekik is használniuk kell, és csak reménykedni tudunk, hogy amikorra kijön a freelookot kikapcsoló patch, már senkit sem fog érdekelni, mivel mindenki rájön, hogy nélküle sokkal rosszabb volt.

Ide most egy olyan rész következett volna, amelyben mindenkinek felhívjuk a figyelmét arra, hogy freelook nélkül nem élet az élet, de akkor ez most kimarad. Használjuk csak ki, hogy végre mindent látunk magunk körül, és ha az elején furcsának is tűnik, ne csüggedjünk: meg fogjuk szokni. Szükségünk is lesz rá, mégpedig minden deathmatchek legalapvetőbb trükkjének bemutatásakor, ami pedig nem más, mint a rocket jump. Ha tudod, miről van szó, örülj neki, ellenben ha nem, most megtudhatod. Először is kell egy rocket launcher, valamint elegendő életerő és páncél, bár 60-as health fölött már ne aggódj, túl fogod élni. Kezdj el futni, közben nézz a földre, majd szökkenj egyet, de ugyanabban a pillanatban lőj is egy rakétát lefelé. Ha sikerült az időzítés, az eredmény egy óriási ugrás lesz, amely rengeteg helyzetben fog hasznodra válni. A bounce padek természetesen megtizedelték a szükséges rocket jumpok számát, de azért nem hátrány, ha ez is benne van a tarsolyodban. Gyakorold addig, hogy álmodból felkeltve is meg tudd csinálni: el sem hiszed, mekkora előnyt jelent majd.

Mikor mit

A Q3A egyik titka a fegyverek pontos ismeretében rejlik: ismernünk kell, mekkora damage-et csinálnak, milyen gyorsan szállnak a lövedékek, és hogy megsebezhetjük-e velük. Rocket launcherrel, plasma gunnal és a BFG-vel közelre tüzelni nem túl bölcs dolog, a becsapódás ereje miatt. A shotgun viszont távolra nem válik be, mivel szétszórja a lövedéket. Nagyobb távolságra a railgunt használjuk (zoom nélkül), közelre ugyanis a hosszú újratöltési idő miatt hatástalan.

Jól állítsd be az irányítást is. A jobb oldali egérgomb váltson fegyvert, a többit pedig úgy helyezd el, hogy a billentyűzeten nyugvó kezed soha ne kelljen felemelni. A legjobb talán az, ha a [W] és az [S] az előre-hátra, az [A] és [D] a bal-jobb, a szóköz pedig az ugrás. Nem árt, ha a [Ctrl] lesz a rocket launcher, az [E] pedig a „Használ". Ezzel az elrendezéssel sohasem kell levenned a szemed a képernyőről, ráadásul könnyen betarthatod azt az alapszabályt, hogy vagy a rocket launcherrel lősz, vagy valami mással.

Természetesen az sem árt, ha tisztában vagy a helyszín sajátosságaival. Tudnod kell, hol vannak a fegyverek és az extrák, továbbá hogy miként lehet ezekre a helyekre a legrövidebb úton eljutni. Érdemes kifigyelni, mit tesznek a botok – ők biztosan tudják, melyik pályának milyen ismérvei vannak. Kövessük őket, hátha „kikotyognak" valamit.

A fentiek jó része talán közhelyesnek tűnhet, és ha már bármennyi időt is eltöltöttünk efféle játékokkal, bizonyára amúgy is ezek szellemében tevékedtünk. De mi a helyzet a Q3A zökkenőmentes futtatásának technikaibb jellegű részleteivel? Elsőre talán úgy gondoljuk, ezen a téren minden rendben, de minél simább a program futása, annál hatékonyabban lehet benne harcolni. Ne fínyáskodjunk tehát, hanem nézzünk be a motorháztető alá.

Tartalék energiák

Először is a felbontás. Az igazság az, hogy 640x480-nál többre egyszerűen nincs szükség. Ha eddig úgy gondoltad, csak nem fogod már a vadonatúj 3D kártyád ilyen ovis felbontásokkal használni, most végy vissza belőle, és nézd meg, mennyivel folyamatosabb a mozgás. A dynamic lightingot kapcsold ki: látványos ugyan, de nélkülözhető, és nagy terhet veszel le vele a géped válláról. Ha még mindig nem elég az fps, vedd vissza az olyan dolgokat is, mint a texture detail.

Ha rászánsz egy kis időt, magad is elcsodálkozol majd azon, hogy a Q3A már a minimális konfiguráción, vagyis P233 MMX-en is viszonylag elfogadhatóan fut. Erre mérget vehetsz – leteszteltük. Ha pedig nincs P233 MMX-ed, akkor egy kérdés: mi jut eszedbe arról, hogy upgrade?



A portálok nem tartoznak az újdonságok közé, de a Q3A-ban új oldalukról mutatkoznak be. Persze csak akkor, ha a PC-d képes olyannak láttatni őket, amilyenek. Teleportként szolgálnak, de közben azt is láthatod, hová vezetnek. Helyezkedj megfigyelő-állásba, és várd meg, míg valaki felbukkan a másik oldalon. Azután már csak egy ugrás, és fel is került a pont az i-re.



A görbe felületekről még nem is ejtettünk szót. Nem ezektől lesz jó a játék, de nélkülük egészen más lenne a pályák hangulata. Itt van például ez a nyelv. Egyfelől szinte kínálja magát, hogy érintsük meg, de ahogy közelebb érünk, mégis inkább meggondolnánk magunkat. Nedves-ragadósnak tűnik, és valószínűleg büdös is.



Miután legyőztél egy nagy csomó „emberszabású" ellenfelet, hirtelen szembetalálkozol Orbbal. Egy két lábon járó, óriási szemet látsz majd, ahogy közeledik feléd, miközben furcsa, visító hangot ad. Ezúttal nem csak humanoidokra lehet számítani, hanem ehhez hasonló űrlényekre is.



Ha már unod a magányos farkas szerepét, miért nem szervezel csapatot? A botok IQ-ja nem veri az eget, de ha a nevükön szólítod őket, és egyértelműen értésükre adod, mit akarsz tőlük, az első szóra engedelmeskedni fognak. Olyasmire gondoltunk, mint például: „Hé Sarge, teszed le rögtön azt a quad damage-et!" Úgy van, jó fiú.



Jól megy a játék? Azért ne bízd el magad. Hiába mentél végig legnehezebb fokozaton a Quake 2-n úgy, hogy egyszer sem haltál meg, ne hidd, hogy ez itt is menni fog. Hurt me plenty felett néha már az volt az érzésünk, hogy a botok kissé szűken értelmezik a találati pontosság fogalmát. Mindegy, a jobbtól nem szégyen kikapni.

Quake-fejek

6



Dave Perrett
Karakter: Xaero

Higgadj le egy kicsit, Xaero, és mondd el nekünk, mi fogott meg leginkább. „Mármint engem? Talán az, hogy a Q3A egyszerre akciódús és szórakoztató - szakasztott, mint én. Még annyit, hogy sosem lehet megunni, és jó beszólásai vannak."

pótolni. Itt most álljunk meg egy pillanatra. Kétségtelen, hogy a Q3A és az UT közötti rivalizálásban több versenyszám alapján is az utóbbi jön ki győztesen. Több pályája van, jobbak a botok, változatosabb a grafika és az fegyverarzenál is. A fegyverek ráadásul kétféleképpen tüzelhetnek. Nagyobb a felkínált játékfajták száma is: deathmatch, CTF, Assault, Domination és számos egyéb opció, szemben a Q3A deathmatchével és CTF-ével. A mérhető tulajdonságok tükrében tehát az UT viszi el a pálmát.

A játékélmény szemszögéből nézve azonban a Q3A fényévnyi távolságban van vetélytársától. Az id a deathmatch-műfaj koronázatlan királya, márpedig ha ezt össze tudja házasítani egy jó 3D engine-nel, nem is csoda, hogy olyan mestermunkák jönnek ki a keze alól, mint a Q3A. Az élmény leírhatatlan: ahogy a falhoz szorít egy jól irányzott rakéta, ahogy a levegőben is irányítani tudod a mozgásod, vagy ahogy egy elegáns egérmozdulattal megfordulsz a tengelyed körül. A legjobb játékokban foghat el az az érzés, hogy rövid időre a történet részesének érzed magad. Itt viszont te magad vagy a történet.

Az UT is erre törekszik, de valahogy célt téveszt: nem a játékba feledkezel bele, hanem a kétféle tüzelési módba vagy a kifinomult pályákba, a merevlemez állandó kerepeléséről nem is beszélve. Az UT-ben azért hal meg az ember, mert nem elég jó a gépe, a Q3A-ban viszont azért, mert nem gyakorolt eleget.

Ha nem érted, miért ajnározzuk ennyire a Quake 3-at, akkor ne vedd meg, úgysem fog tetszeni. A Q3A a zsigerekre hat, és ha te magasabb rendű érzelmekre vágysz, itt értelemszerűen nem fogod megtalálni. Ez az ösztönök játéka, a legletisztultabb és legaddiktívabb, amit valaha is láttál. Ha a single playerrel végeztél, jöhet ugyanez hálózatban, emberi játékosok ellen. A szolgáltatód innentől kezdve csak normál alakban tudja majd a csekkre írni az egyenleget, kirúgnak a munkahelyedről, otthagy a nőd/pasid, de kit érdekel, te úgyis Quake 3-mal lövöd magad. *PCF*

Skinek, modellek, kiegészítők

Megvetted a Quake 3 Arena-t, de egyszerűen nem tudsz betelni vele? Szerencsére az interneten már most számtalan ingyenes kiegészítő kering. Ezekkel még tovább növelheted a játék élettartamát. A pályaszerkesztők közül elsősorban az id saját készítésű Q3Radiantja érdemel figyelmet. A program sok mindenre képes, ám csak rendkívül körülményesen használható. Ha viszont kitanulod az összes trükkjét, ugyanolyan látványos arénákat készíthetsz vele, mint amilyenekkel a játékban találkozol. A Q3A hivatalos pályaszerkesztőjét a www.quake3arena.com/files/Q3ToolSetup.exe címről töltheted le.

Amennyiben az ilyesmit túl macerásnak találod, és inkább az azonnal felhasználható extrákat szereted, mit szólnál a Dungeon Keeper Horned Reaper-modelljéhez, amelyet a Bullfrog készített kimondottan a Q3A számára? A részletekről a dk2.ea-europe.com/uk/dk2/content/downloads/Q3A/index.html webcímen olvashatsz.

A Rorshach's Journal című weboldal (www.quakefiles.com/rorshach/) kimeríthetetlen forrása az új modelleknek és skineknek. Itt mindenki kedvére válogathat, de ha valaki a fejlesztés alatt álló kiegészítőkre is kíváncsi, a Blue's Newst mindenképp vegye fel a Kedvencek közé. Ha valamilyen rejtélyes okból kifolyólag nem ismernéd a címet, akkor ideírjuk: www.bluesnews.com. Nincs olyan, a neten fellelhető új pálya, szerkesztőprogram vagy skin, amelyről a Blue nem számolna be azonnal.

Mellesleg új pályából egyelőre nem sok van, de akad köztük egy ragyogó darab, amelyet a PC Format régi ismerőse, a Ritual Entertainmentes Tom Mustaine tett közkincsé (ftp.stomped.com/pub/redwood/quake3/maps/mustaine.zip).

A Capture the Flag szerelmesei Threewave-es CTF-mapeket tölthetnek le az ftp.quake3world.com/pub/idgames/quake3/maps/q3wctf.exe címről. És ha Quake-éhséged még ezektől sem nem csillapodott, próbáld újra végignyomni a játékot. Ezúttal egy kézzel.

Quake 3 Arena

Ⓕ Activision Ⓣ (1) 223 2770
Ⓘ www.activision.com
Ha csak úgy: P233 MMX, 64Mb, 8Mb OpenGL kártya

Napló

Quake	**95%**
Quake 2	**95%**
Quake 3 Arena	
Unreal Tournament	**92%**
Starsiege Universe	**85%**

Pro és kontra

- ✓ Multiplayer – magányosoknak is
- ✓ Látványos grafika
- ✓ Jól eltalált fegyverek
- ✓ A megszokott irányítás
- ✗ Tökéletlen botok

Vélemény

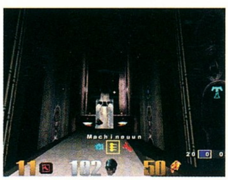
94%



Á, szóval ezek lennének azok a lüktető csövek. Vajon mi lehet bennük?



Odaát egy BFG van. Jobbra viszont egy kapcsoló, kimondottan az ilyenek számára.



Látványosak a helyszínek. Ebből például képeslap is lehetne.



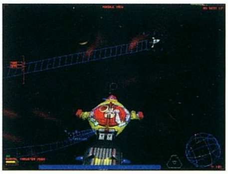
Zsupsz, ez most mellé ment. A railgun pedig köztudottan lassan tölt újra...



Az eredeti játék, plusz egy rakás új küldetés – kész az űr-őrület.



Hőseink beszivárognak a haditengerészet űrkikötőjébe, és megpróbálják ellopni az ellenség csatahajóját.



A felső kijelző elég csüggesztő, de nagyon elegáns – éppen a repülési útvonalat mutatja.



A játék eláraszt rádió-üzenetekkel és kiírásokkal.

Independence War Defiance

Több, mint egy kiegészítő csomag, de kevesebb, mint egy folytatás. A Particle Systems két fél játékkal folytatja a sokak által szeretett sci-fi rombolósdit.

A sztori

Az emberiség jövőjének meséjében az Independence War elmondja, hogy a kolóniák ellenséges viszonyban vannak a rendszerrel, és a Föld haditengerészete megpróbálja fenntartani a rendet. Megmutatja a haditengerészet egy nagy csatahajójának belső működését, géppuskásokkal, szerelőkkel, navigátorokkal és kapitányokkal együtt. Realisztikus űrcsatákkal, hihető fizikai törvényekkel, komplex károkozó és javító rendszerekkel, plusz a pilótafülkében információkat szolgáltató felső kijelzőkkel. Az Independence War Defiance újrakezdi ezt az egészet, hozzárakva 18 új küldetést az eredeti készlethez, és a Függetlenek nézőpontjából szemlélve a dolgokat – felkelők a haditengerészet szorításában.



Renderelt bejátszásokat is használtak, de a történet javát beszélgetésekből tudjuk meg.

AZT GONDOLHATNÁD, EGY ÚJ KÜLDETÉScsomag egy olyan típusú játékhoz, mint az Independence War, a tapasztalt vén rókákat célozza meg, odadobva eléjük pár jobb-mint-valaha űrcsatát, hogy azon rágódjanak. Mégis, az Independence War Defiance előáll az eredeti játék és a küldetések felújításával. És az ára jóval drágább, mint egy átlag kiegészítő csomagé. Ami arra enged következtetni, hogy az Infogrames az új játékosokra számít a megújult kihívásban. És míg az első benyomások alapján ez egy kissé elavult, feleslegesen komplikált változata az öreg űr-szimulátor formátumnak, azért ezek a fickók valami különlegesebbet alkottak.

Ha kiismered az *Independence War Defiance* kanyargós útjait, akkor tényleg szakít.

Az első benyomások tényleg nem túl jók. Először is hiába van Woodoo-alapú 3D kártyád, akkor is gyenge minőségű látványban lesz részed. Hogy napjainkban hogyan korlátozhatja valaki ennyire a 3D gyorsítást, az rejtély. Ez is eléggé rontja a színvonalat. És ott van a több játékos mód abszolút hiánya. Ez az új csomag tökéletes lehetőséget biztosíthatott volna a fejlesztőknek, hogy kijöjjenek egy csapat együttműködésre alapozott küldetéssel, deathmatch-változatokkal, és más fontosabb elemekkel, ami a játék páratlan megközelítésének hasznára vált volna. Sajnos az Infogramesnél, úgy látszik, senki sem tartotta ezt különösebben fontosnak.

Csúszómászó szauna

És akkor ott van a játék alapötlete. Ami nem más, mint egy űrhajó ábrázolására tett szimuláció-kísérlet (vagy legalábbis ál-szimuláció). Egyike azon ötleteknek, amik jól néznek ki papíron, de egy kezdőt halálra rémítenének. Már az is eléggé összezavar, ha átrágod magad az alapfegyverzeten és utasításokon, amíg rá nem jössz, hogy négy különálló kijelzőhöz kapcsolódnak, úgy mint a Command, Navigation, Weapons és az Engineers.

De úgy látszik, ezeket is csak zavarkeltés céljából tervezték – nem egészen intuitív az ikonok kezelése, furcsa utakon lehet eljutni az egyes menürendszerekhez, és a felső kijelző ragaszkodik hozzá, hogy mindenféle extra kimenő adatokkal irkálja tele a kilátást. Az első reakció természetesen az, hogy hanyagolod ezeket, ráállsz az azonnali-akció



Csak a 3dfx tulajdonosok élvezhetik a teljes 3D-s hatást, de a szoftver mód nem rossz.

Hiába van Woodoo-alapú 3D kártyád, akkor is gyenge minőségű látványban lesz részed.



A küldetések rávilágítanak a Függetlenek szabadságharcos természetére – űrhajólopás, titkos és mindenre kiterjedő támadások a haditengerészet ellen.



Az űrcsatákat messziről fel lehet ismerni, ahogy a lézereffektek átvágnak a sötétén.

módra és elkezdesz lövöldözni. De még ez is csüggesztő, amikor felfedezed, hogy az űrhajód szereti a tétlenséget, utálja elkerülni az ellenséges lövedékeket, és hogy egyáltalán nem sok hasznát veszed a vezérlőpult képességei nélkül. Vissza az elejére.

Most próbáld meg még egyszer átrágni magad a változatos irányító opciókon, tanuld meg, mire is jók azok a vezérlőgombok, és azt is, hogy mit próbál veled közölni a felső kijelző. Nos, az eredmény majdnem csodálatos, mintha fátylat emeltek volna fel a szemedről. Ami először még áthatolhatatlan volt, az most másodlagos jelleget kap. Rájössz, hogy az egyik kezedben egy megfelelő joystickkal, a másik kezeddel pedig a billentyűzet fölött keverve könnyedén tudsz repülni, útvonalat és célpontot választani, hogy a különböző robotpilóta opciók rövid utakká változtatják a végtelen űrutazásokat, s arra is, hogy a felső kijelző és a vezérlő opciók sem nagy eresztések, csak a számodra fontos információkat kell kiszűrni belőlük.

Küklopsz az anyám!

Mint ahogy az az összetett repülőszimulátoroknál lenni szokott, majdnem minden billentyűt használnod kell, ami a klaviatúrán megtalálható, és ahogy megtanulsz pár alapvető funkciót, már megy is az egész. Akár egész jók is lehetnek a kilátásaid, mert ha kiismered az Independence War Defiance kanyargós útjait, akkor tényleg szakít. A bonyolultság – ami először megnehezíti a dolgodat – teszi igazán jóvá a játékot, amivel nem sok vetélytársa dicsekedhet.

Kétségkívül a szimulációszerű megközelítés nagyban felelős ezért, de a történet erős szálai is nagyon jók. A sztori nagy része játék közben derül ki, rádiós üzenetekből és a személyzet tagjaival folytatott beszélgetésekből. Gyakran mélyen hatnak a küldetésekre, figyelmeztetnek egy újabb komplikációra, és általában váratlan területekre helyezik át a játékot, míg egyszer csak teljesen a történet hatása alá kerülsz.

Ahogy teljesíted a küldetéseket, elkezdesz hinni ebben az egész Függetlenek a Haditengerészet elleni csatában. Elhiszed, hogy ezek a viadalok vérre menő csaták a többi kapitány ellen, és azt kívánod, bárcsak leragadnál egy hadjáratnál, valószínűleg az új kihívások egyikénél, mert annyira ragaszkodsz a csapatodhoz.

Az eredeti Independence War is képes volt ugyanerre (csak a 18 új küldetés nélkül) úgy körülbelül egy éve, de a Defiance is tartogat egy-két trükköt. Menteni már küldetések alatt is lehet, és rendszerint (azt hiszem, nem mindig) elmenti neked a különösen nehéz vagy hosszabb részek visszajátszását. A csatahajókat felújították, forgó lövészfülkével is dicsekedhetnek, míg az új küldetésekben sok új űrhajó és űrállomás van. A fegyver részt is megújították, most már te magad állíthatod össze a saját fegyverzetedet.

Mégis marad az az érzés, hogy a Defiance lehetett volna jobb is. Jobb lett volna egy Independence War 2, nem valami hézagpótló kiadás, hogy még több pénzt harácsoljanak össze. Ez egy fantasztikus játék, de lehetetlen eltekinteni attól a ténytől, hogy nem új. *PCF*

Alsók és felsők



Egy igazi űrhajó irányításának érzete fantasztikus. Ha már beletanultál, a vezérlőpultok közötti kapcsolgatás nem is olyan nehéz, és a felső kijelző még meggyőzőbbé teszi az egész szimulátorszerű légkört. Mi több, a csaták sokkal élethűbbek lettek és több bennük a kihívás. Ragyogó, Bruce.



Ha van 3dfx kártyád, akkor az űrbéli látvány csodálatosan szép lehet. Úgy látszik az univerzum eme szegletében nem lehet megtenni pár métert anélkül, hogy csillagködbe ne ütköznél, míg az ötletes űrhajó-tervezetek pozitív változások azokhoz a dárdaszerű lehetetlenségekhez képest. És külön jók a szokatlan fegyverek és a robbanás-effektek is.



A váltás a Függetlenek szemszögére a Defiance hadjáratban jó húzás volt. Az addig oké volt, hogy az eredeti részben betartattad a törvényt, a haditengerészet oldalán harcolva, de szabadságharcosnak lenni sokkal dinamikusabb érzés – egy átlag festésű lopott űrhajóval száguldozni, kigúnyolni a Nagy Testvért, és lazulni.



Ami hasznos a tapasztaltnak, az ijesztő is lehet egy újoncnak. Ha kezdő vagy, és szembesülsz a Weapons vagy az Engenering vezérlőpultokkal, egyből bepánikolsz. Négy szerelőrendszer, tucatnyi különleges űrhajó-alkatrész – biztos, hogy egy játéknak ilyen részletesen kell szimulálnia az olyan dolgokat, amik nem is léteznek a való életben?

Independence War Defiance 6 950 Ft

F Infogrames — T (1) 461 5733
I www.independencewar.com

Ha csak úgy: P166, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P200, 64Mb, Voodoo gyorsító

Napló

Conflict: Freespace	93%
Star Wars: X-Wing Alliance	91%
I-War	89%
Independence War Defiance	
Wing Commander 4	77%

Pro és kontra

- ✓ Hihető fizika és csaták
- ✓ Jobban magával ragad, mint a társai
- ✓ Remek történet-beillesztés
- ✓ Két hadjárat olcsó áron
- ✗ Csüggesztő és alulfejlesztett

Vélemény

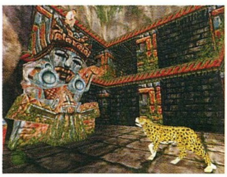
84%



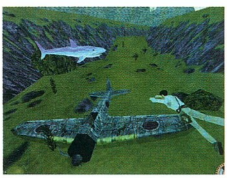
Kemény, mint a kapukulcs, kedveli a vászongatyákat, a korbácsokat és a borostát. A neve Indy és nem semmi fószer.

Látjátok, hogy egyik utas sem fogja a botkormányt? Hát igen, a játékok varázsa.

Indiana Jones and the Infernal Machine



Szentséges leopárd! Jobb, ha fent maradsz a szobor tetején, Indy, vagy sportos, szálkás tested felismerhetetlen darabkákban fogja végezni.



A helyi uszoda nem teljesen ilyen. A legizgalmasabb a csúszda, viszont cápát vagy repülőt még sohasem láttunk.



Indy kacsavadászatra indul. Ez a kedvenc kajája – főleg sült krumplival.

Az eredeti archeológus hős visszatér, a régi mutass-rá-és-klikkelj típusú kalandjátékos stílust hátrahagyva immár egy 3D-s akciótörténetben, mely jobban illik Indy keménykötésű, korbáccsal operáló módszereihez.

HÁT, A FICKÓK A LUCASARTSNÁL EGY dologhoz biztos nagyon értenek: ahhoz, hogyan lehet összehozni és elnyújtani egy jó, régimódi, szombat délutáni mozizáshoz ideális, a legizgalmasabb résznél abbahagyott történetet. Ne felejtsük el, hogy nagyjából ők találták ki a mutass-rá-és-klikkelj típusú grafikus kalandjátékokat, maguk mögé utasítva mindenki mást a történetmesélős számítógépes játékok piacán az olyan programokkal, mint a Sam & Max, a Day of the Tentacle, a The Secret of Monkey Island és az Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

Indy legfrissebb kalandja már 3D-ben folyik, a Jedi Knight-hoz hasonló újabb keletű slágerek stílusában, mindazzal a szabadsággal a felfedezésben, az arcade-típusú harcban, a rohangálásban és ugrálásban, amit egy ilyen megközelítés jelent, de egy pillanatra sem feledkezve meg az izgalmas meseszövés fenntartásának szükségességéről. Ráadásul a két CD-nyi, végig valós idejű 3D-s rendszerben játszódó történettel (a dolog nincs megterhelve túlburjánzó videofájlokkal) pokolian sokat kapunk a meséből a pénzünkért. Egészen pontosan 16 pályányi mesét, melyek mindegyikét nagyjából egy óra és egy teljes nap közötti idő alatt tudja teljesíteni az átlagos játékos.

Valami bűzlik Indyában

A játék a már említett Jedi Knight-ban használt grafikus engine feljavított változatát használja, de első személyűről harmadik személyű nézőpontra váltva. Szükséges, bár bizonyos helyzetekben szerencsétlennek bizonyuló váltás volt ez. Szükséges, mivel nem sok értelme van Indyt egy olyan játékban szerepeltetni, ahol a hős maga nem látható a képernyőn.

Az első személyű nézőpont megteszi egy olyan opuszban, ahol egy ismeretlen szerepel, mint például a Jedi Knight-ban, vagy valaki, aki inkább aranyköpéseiről, semmint kinézetéről híres, mint Duke Nukem. De Indy az ismert, hallgatag típusok közé tartozik. Ha nem látnánk a puhakalapvászongatyó kombinációt, irányíthatnánk akármelyik jó öreg korbácscsattogtató kalandort – főleg mivel az est sztárja olyan fahangon szólal meg az audio részekben, hogy akár fenyőfa hálószobabútort is lehetne gyártani belőle. Harrison Ford sajnos egyszerűen nem szerepel videojátékokban, így aztán – hasonlóan az Indiana Jones and the Fate of Atlantis-hoz – a LucasArts Doug Lee hangját használta. Aki valószínűleg kedves fickó lehet, de nem igazán rendelkezik azzal az érdes orgánummal, amivel az Indyt jellemző szarkasztikusságot érzékeltetni tudná.

A harmadik személyű nézőpontban az a szerencsétlen, hogy azonnal egymásnak ereszti ezt a művet és a Tomb Raider-sorozatot. Különösen kellemetlen szituáció, mivel mindkét sztár archeológus, és ebben a játékban Indy hajlamos falakat megmászni, szakadékok felett átugrálni és körbeszá-

A sztori

Most, hogy az új Indiana Jones film még mindig nem akar materializálódni (és Harrison Ford is kissé öregnek látszik már a főszerepre), George Lucas cégének játékosztályára vár a feladat, hogy életben tartsa a legendát. A vörös sarokban ez alkalommal a kommunisták foglalnak helyet, egy őrült professzor vezetésével, aki megkísérli összerakni Bábel ősi tornyának alkotóelemeit, hogy a bibliai ereklye segítségével valahogy ablakot nyisson egy másik dimenzióba.



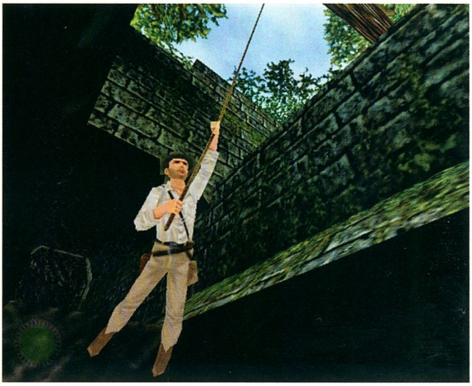
Kéééééééééssssssssz! Csak óvatosan az ilyen bizonytalan vízmosásokban.



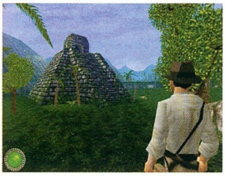
Ha jól megy a harc, szinte felülmúlja egy első személyű lövöldözős izgalmait.



Dr. Gennadi Volodnikov, a rosszfiú kaput akar nyitni egy másik dimenzióba.



A kriptákba való leereszkedés mindig is Indy erősségei közé tartozott. Reméljük, nincsenek lent kígyók, hm?



Az igazi mozistílusban folyó történetben Indy eljut a világ mind a négy sarkába.



Indy közel sem fázna ennyire, ha nem parádézna folyton nyitott nyakú ingben.

guldozva ellenségekre lövöldözni – vagyis mindazokat a dolgokat műveli, melyeket igazából Lara Croft hozott divatba a 3D-s világban. Ráadásul – milyen meglepő – a The Infernal Machine megismétel néhányat a másik hibái közül is.

A bűn nem kifizetődő

A legnagyobb bűn meglehetősen ismerős – az, hogy pixeles pontosságú helyezkedés kell számos cselekedet kivitelezéséhez. Egy tárgy felvétele igazi macera lehet, a kapcsolók lenyomásához vagy az interaktív környezet más részeinek használatához szükséges pozíció megtalálása pedig könynyen a pisztolyára megy az embernek.
Az egyik részben Indy megszerez egy ladikot – odasétálunk vele a vízhez, megpróbáljuk használni, nem történik semmi.
A természetes következtetés az, hogy itt nem ez a teendő, tehát következik a pálya legnagyobb részének újbóli átkutatása valamilyen rejtett utalás, tárgy vagy kivezető út után. Nem találunk semmit, tehát mégis vissza a vízpartra. A végén kiderül, hogy Indy nem egészen pontosan ott állt, ahol kellett volna. Sikoltozásunk több kilométerre elhallatszik...

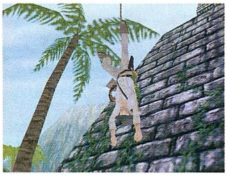
Aztán ott van a „nem tud felmászni-nem mászik fel” figura. Nyomjuk meg az Ugrás gombot és Indy boldogan felhúzódzkodik a párkányokra és egyéb tárgyakra, ha a perem egyenletes. Próbáljuk meg azonban ugyanezt egy kisebb hajlatnál vagy hepehupánál és hősünk kifejezetten bizarr ugrást fog produkálni. Egy-két lépést kénytelenek leszünk hátrálni és nekifutásból ugrani. Hogy miért nem tudja egyszerűen megmászni azt az átkozott bigyót? Az ember tudja, mit akar, a játék is tudja, mit szeretne, akkor meg mi a probléma? A tervezők igazán beépíthették volna azt a lehetőséget, hogy Indy automatikusan felmásszon ha egy-két másodpercig nekinyomódik egy megmászható felületnek.

Az akciójelenetek sem működnek teljesen simán, ami meglehetősen ironikus egy Indiana Jones-os játékban. A jól ismert problémáról van szó – a váll mögötti nézet megnehezíti a cselekvést vagy a visszavágást, ha egy vagy több ellenféllel küzdünk. A félig automatizált célzás megkönnyíti az életünket (kivéve amikor számos ellenfél zsúfolódik össze a közelünkben és egy bizonyos helyre szeretnénk célozni), de kikerülni a golyókat és megfelelő lövőhelyzetbe kerülni mindig fájdalmasan nehéz a változó kameraállású irányítási rendszerekben. Ja, és senki se gondoljon arra, hogy ilyenkor elléphet oldalra vagy hátra. Indy holtan fog elterülni, mielőtt befejezné az eső sasszét.

Indy hajlamos falakat megmászni, szakadékok felett átugrálni és körbeszáguldozva ellenségekre lövöldözni.



Az Indy filmekből ismerős jelenetekre vágyakozol? A LucasArts teljesíti kívánságod.



Sajnos, a „Szőrös rossebbe!” kifejezés csak kb. 40 év múlva fog elterjedni.

Felkorbácsolt indulatok

Azért szórakoztató is lehet a csatázás az ellenfelekkel, főleg mivel képesek vagyunk néhányuk kezéből kivarázsolni a fegyvert a korbács segítségével. Amikor pedig lopakodva egyenként szedünk le egy csomó gazembert, a játszma igazán szárnyakat kap. A harmadik személyű játékok azonban egyszerűen nem tudják azt az akciógazdagságot és pontosságot nyújtani, amit első személyű világlátással rendelkező rokonaik.

Az Indiana Jones filmek természetesen nem feltétlenül a végtelen lövöldözésekről szólnak, sőt. Azok a bizonyos „ember a természet ellen” pillanatok jellemzők igazán Indyre. Az utolsó percben végrehajtott, éppen csak összejövő ugrások, az elrugaszkodás az ismeretlenbe, a pillanatnyi megállások, amikor Indy rábukkan valamilyen legendás helyre vagy kincsre – ezek a filmek legfontosabb összetevői és ezeket adja vissza igazán jól a játék. A bevágott jelenetek ésszerű használata azt jelenti, hogy a fejlesztők képesek voltak beiktatni számos kamerával pásztázást, zoomolást és közeli jelenetet, amikben Indy a homlokát törli, kalapját húzza a szemébe, vagy szétvetett lábbal, csípőre tett kézzel áll abban a pozícióban, amely annyira kedvelt a klasszikus amerikai hősök, no meg a pornósztárok körében. Indy másik erőssége a rejtvények kibogozása – elsősorban ez teszi ideális szereplővé a számítógépes játékokban. A The Infernal Machine ilyen szempontból ünnepnapi csemege, mely mindent bevet az egyszerű csapdáktól a legrafináltabb talányokig.



Az igazi kalandornál van térkép és Indy sem kivétel. Azért nem olyan keményfejű, mint amilyennek látszik.

Már a játék elején olyan gondosan kidolgozott rendben követik egymást a fejtörők, hogy az ember azt gondolja: a) ő kifejezetten okos, b) a legkisebb hiba korán véget vetne Indy archeológiai karrierjének. Időről időre megoldhatatlannak tűnő helyzetek adódnak, de néhány pillanattal a totális elkeseredés beköszönte előtt rájövünk, hogy a megoldás egy karnyújtásnyira van. Ennek következtében minden egyes rejtvény megoldása után olyan öröm tölti el a játékost, hogy folyamatosan a csúcson érzi magát, és elkeseredetten próbál minél mélyebbre és mélyebbre hatolni az egyre szokatlanabb történetbe. ▶



A bevágott jelenetek tökéletesen illeszkednek a cselekménybe és nem mindennapi izgalmakat tartogatnak. Itt például feltűnik egy teherautó. Próbálj ráugrani...



... és a kamera máris másik nézőpontra vált, átmenetileg átvéve az irányítást. Ideje összeszedned minden sütnivalódat mielőtt...

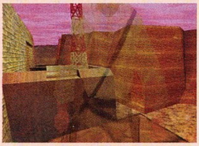


... visszakapnád az irányítást, ahogy a teherautó egyenesen egy katonákkal teli udvarra kanyarodik be. Helló, tiszteletes! – ideje pisztolyt rántani.

Hipp-hopp vagy kipp-kopp



Indy legutóbbi mutass-rá-és-klikkelj stílusban előadott kalandja nagyszerű volt, de van valami igazán különleges ebben a játékban, végre visszaadja mindazt az akciógazdagságot és hősiességet, amit annyira kedvelnek a rajongók. Indy rengeteg különféle cselekedetre vált képessé, nem utolsósorban az ellenségek fegyvereinek korbácsával való elcsaklizására.



Végre egy olyan harmadik személyű játék, amelyik igazán segíti a játékost. A jól reagáló irányítás és a bizonyos mértékben engedékeny kialakítás azt jelenti, hogy a mélység feletti átlendülés egyszerű, de lélegzetelállító folyamattá változik. A kamera pedig még akkor sem vált át valamilyen zavaros, új nézőpontba, ha az ember nekinyomódik egy falnak.



Senki sem képes olyan jó fejtörőket kieszelni, mint a LucasArts, és a *The Infernal Machine* a padlásig meg van tömve ilyenekkel. Már az elején meghaladták a megszokott „keresd meg az ajtó kulcsát" szintet, a későbbi pályákon pedig belépünk a Mensa IQ próbáló feladványainak világába. Tegyük hozzá: pont, mint a filmekben.



Bár messze ez a legfelhasználóbarátabb játék a maga műfajában, itt is eljönnek azok a kikerülhetetlen pillanatok, amikor a nézőpont, a környezet és az irányítási rendszer összefognak, hogy lehetetlenné tegyék a gyors reagálást. Indy a harci jelenetekben egyszerűen nem annyira mozgékony, mint kellene. És még a kígyóktól is megijed.



Bár a 3D motor nem mindig képes úgy visszaadni a helyszíneket, ahogy szeretnénk, a legtöbb mégis briliánsan tervezett, és az olyan területek, ahol akrobatamutatványokat kell bemutatni, egyszer sem tűnnek mesterkéltnek. A Nintendo 64-es *Goldeneye* hívei azonnal otthon fogják érezni magukat az olyan helyeken, mint ez a szovjet határállomás.



Nem annyira problémás, de azért csalódást okozó a 3D engine. Minden ízében két évvel ezelőttinek kinézve, túl kevés poligonból építi fel a szereplőket és a környezetet, ráadásul a megvilágítási rendszer is alaposan leegyszerűsített. Indy még akkor is tiszta kék, amikor félig már kint van a vízből.

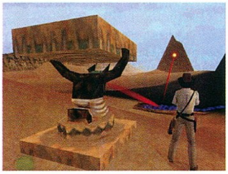
▸ Bábel legendája

A földkörüli bolyongás a pályákon, Bábel Tornyának nyomai után kutatva minden percben élvezetes, néhány finomítás azért még tovább javíthatta volna a játék egészében véve filmszerű hangulatát. A zene például különösen lagymatag. John Williams hősies zenei témáját használták fel, de csak a nagyobb eseményeknél. Aztán ott van még a grafika. A 3D engine rég túl van már a fénykorán, a környezet megvilágítása kezdetleges, a poligonok alacsony száma pedig szögletes és darabos külső helyszíneket és gyengén rajzolt szereplőket eredményez (kivéve Indyt). Néhány helyszín azért kitűnő, köszönhetően a művészi textúráknak, de túl sokszor hiányzik a szükséges természetes egyenletesség.

Ha belegondolunk, mit tudott volna kihozni az Unreal vagy a Quake 3 mögött álló csapat ebből az alapanyagból, könnyek szöknek a szemünkbe. Hihetetlenül ironikus, hogy a LucasArts a világ legjobb témáihoz fér hozzá – Indy, Star Wars –, de játékait technológiailag folyamatosan mindenki más mögött kullognak – kétszer olyan súlyos a helyzet, számításba véve, hogy a LucasArts testvércége, az ILM készíti a legkifinomultabb filmtrükköket a világon. George Lucas nem csinál olyan filmeket, amelyekben a trükkök nem tűnnek hihetőnek, miért szakítanak akkor ezzel a gyakorlattal a játékokban? Nehéz fenntartás nélkül lelkesedni, még akkor is, ha a program egyébként nagyszerűen adja vissza Indy kalandjainak hangulatát. Indyről egyébként közismert, hogy alkalmanként kissé túl keményen bánik a nőkkel, és ez most egy ilyen alkalom. A műfajt lehet, hogy a Tomb Raider teremtette meg, de Jones fiú bizony elég sokszor billenti bájos hátsóján Larát.

Az irányítási rendszer problémái ellenére sokkal könnyebb elcsípni a fonalat, mint a Tomb Raider-ekben vagy a Prince of Persia 3D-ben. A kezelőszervek érzékenyen reagálnak, harcra általában a szabadban kerül sor, Indy meggyőzően kis kört fut kanyarodás közben, kevés azonnali halált okozó csapda van és a kamera sikeresen kikerüli a „bele a falba" típusú gubancokat azzal, hogy eltünteti Indyt – vagyis átmenetileg első személyű nézőpontra vált. A párkányok közötti ugrálás pedig határozottan élvezetes. A 3D-s játékoknak elnézőbbnek kell lenniük, mint a kétdimenziósaknak, és végre itt is van egy példány, amely boldogan követi utasításainkat. Attól, hogy Indy jó pár helyen lendül át vagy mászik fel korbácsának segítségével, az embernek kedve támad beszerezni egy Indy-féle kalandozógatyót.

Itt a lehetőség újraélni a jól ismert filmbeli jeleneteket, melyek kétségtelenül elsővé teszik az Indiana Jones and the Infernal Machine-t a hasonló témájú művek között. A 16 egymást követő és egymásra épülő pálya, a fejtörők, akciójelenetek és filmszerű kaszkadőrmutatványok keveréke biztosan nagy örömet fog szerezni mindenkinek, aki a legkevésbé is érdeklődik Indy iránt. PCF



Mi az ördög orrlika folyik itt? Csak Indy cimborája, Öreg Vörös Szem teszi a dolgát.



Helló. A nevem Indy és vászongatyákat reklámozok a Quelle katalógusban.



Az *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* veteránjai biztosan emlékeznek Sophia Hapgoodra.



„Arrrrrgggh, argggghh, ha, aha ha aha ha, arrfgrgghrhh, bleeuuuughhh, arrrrgfgggh!"

Indiana Jones and the Infernal Machine 10 950 Ft

Activision/LucasArts (1) 223 2770
www.lucasarts.com

Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P266, 64Mb, AGP 3D gyorsító

Napló	
Jedi Knight	91%
Indiana Jones: Atlantis	90%
Indiana Jones and the Infernal Machine	85%
Tomb Raider: Last Rev	79%
Prince of Persia 3D	69%

Pro és kontra

- ✓ Indy indys dolgokat művel
- ✓ 16 pálya csurig fejtörőkkel
- ✓ Rejtvény és akció egyensúlyban
- ✓ A filmekből ismert jelenetek
- ✗ Néhány irányítási probléma

Vélemény

85%

Warhammer 40,000: Rites of War

Hogy mit hozott ki az SSI a Warhammer licencből? Sok jót nem, éppen eleget talán...



Az Imperial csapatok nehézfegyverzettel és kitűnő páncélzattal rendelkeznek, de a számítógépes irányítás miatt teljesen híján vannak az intelligenciának.



A Tyranid erők különösen alkalmasak közelharcra, ezért aztán a kissé furcsán beállított lőtávolságok nem akadályozzák őket.

EGY KÖRÖKRE OSZTOTT, HEXATÁBLÁS, FUTUrisztikus elfeket felvonultató stratégiai játék hallatára korántsem kapja fel mindenki a fejét. Ha még mindig olvasod ezt a cikket, két eset lehetséges: vagy fanatikus híve vagy a The Operational Art of War típusú stratégiának, vagy igazából a szekrényedben éldegélő goblinokat hozta lázba a dolog. Ha pedig mindkettő igaz, valószínűleg már előre dörzsölöd a kezed a Warhammer 40,000: Rites of War gondolatára. A körökre osztott stratégia – a valós idejű stratégia népszerűtlenebb kistestvére – általában másfajta kihívások elé állítja a játékost, mint a nagyobb testvér, vagyis megköveteli az erőforrások, a terepviszonyok és az adott csapatok speciális jellemzőinek gazdaságosabb kihasználását. Legalábbis elméletben, mert a Rites of War-t már a tervezés stádiumában alaposan eltolták. A korszerűtlennek számító Panzer General II engine használatával az SSI eleve kizárta bármilyen újításnak még a lehetőségét is. A végeredmény leginkább a megszokott harci játék és egy teljesen agyatlan számítógép ellen folytatott sakkjátszma különös kereszteződéseként jellemezhető.



A nehéz hegyi terepen évtizedekig tart eljutni bárhová. Ha pedig végre megvan az ellenség, a csata totális unalomba fullad, annyira fájdalmasan ostobák szegénykék.

Buták, csúnyák és lassúak

A lineárisan haladó, 24 küldetésből álló hadjáratban csak az Eldar faj választható, ellenfeleink pedig az Imperial és Tyranid nevekre hallgatnak, de a maroknyi különálló scenarióban azért ezeket is kipróbálhatjuk. A csapatok – melyekből elég sokféle akad – bizonyára ismerősek lesznek azoknak, akik otthonosan mozognak a Warhammer 40,000 univerzumában. Sajnos, a hadseregek és csapatok kidolgozása nem mondható

A *Rites of War* gyorsan a legegyszerűbb, legalapvetőbb taktikák unalmas ismételgetésévé fajul.

tökéletesnek, ami nem kis részben az engine hiányosságainak köszönhető. A Tyranid faj például rendelkezik néhány lövéssel, de ezek csak néhány hatszögnyire tudnak ellőni, s így sokkal kevésbé hatékonyak, mint kellene. Az Imperial tüzérség nagyon ütőképes, de annyira képtelenül kis hatótávolságú, hogy az ellenfél gond nélkül megközelítheti és legyőzheti őket kézitusában. Mindeközben az alacsony mesterséges intelligenciával megáldott ellenfelek és a találatok okozta sérülések kezelésének eléggé érdekes módja még a nem túlságosan agyafúrt játékosok kezébe is halálos fegyvert ad. Egy átlagos csapat 15 katonából vagy gépezetből áll, a találatok pedig sebesülést/károsodást vagy halált okoznak. Ha az adott egység egy kört pihen, a sebesültek felépülnek, a járműveket pedig megjavítják, ami azt jelenti, hogy akár a folyamatos bombázást is túl lehet élni, ha közben sikerül pihentetni csapatainkat. Mivel az ellenfél szépen egymás után küldi ránk az egységeit, ha sorban megsemmisítjük mindegyiket, óriási számbeli fölényben levő hadseregek felett is győzedelmeskedhetünk. Mindez, kombinálva a vontatott körrendszerrel oda vezet, hogy a Rites of War gyorsan a legegyszerűbb, legalapvetőbb taktikák unalmas ismételgetésévé fajul.

Hadjárat? Hagyjál!

A campaign javára írható – az előbbiek ellenére –, hogy fokozatosan vezet be a hadviselés rejtelmeibe és idővel lehetővé teszi hatalmas seregek felépítését is. A harcban megsemmisült egységek nem bukkannak fel a következő küldetésben, hanem dicsőségpontokat kapunk értük, amelyekért cserébe erősítéshez juthatunk – ez pedig mindenképpen pozitívum. Mindig feltűnik valamilyen új és különleges csapat, mint például a Harlequinek, az Exarch-ok vagy a Psykerek, ami épp csak elég ahhoz, hogy fenntartsa az ember érdeklődését egy hosszabb hadjárat alatt.

A ROW a testre szabás opcióinak széles skáláját kínálja. Módosíthatjuk a scenariókat, újakat is szerkeszthetünk, még a csapatok jellemzőit is meg tudjuk változtatni. Sajnos, eléggé képzeletszegény feladatokkal találkozunk mind a campaignben, mind a scenariókban – tulajdonképpen csak ürügyet szolgáltatnak a vérontásra. Ez pedig csak részben kárpótol a gondolkodásra serkentő taktikai kihívások hiányáért, mivel egy ilyen típusú játéknak pont ez lenne a lényege.

A multiplayer változat már közelebb visz a célhoz, mivel ebben a játékos kénytelen eredeti stratégiát alkalmazni, ha győzni akar, de azért még itt is érezhető, hogy minden csicsás csapat és beállítás mellett maradtak a programban kihasználatlan lehetőségek. A körítés ellenére, a Rites of War nem képes elégedettséggel eltölteni sem a körökre osztott stratégia szerelmeseit, sem a Warhammer fanatikusokat. Az egyetlen vigaszunk az lehet, hogy az SSI-nek biztosan lesz még egy dobása a témában. PCF

A sztori

Miután ravaszul megszerezték a Warhammer licencét a Games Workshoptól, az SSI és a Mindscape gurui, úgy tűnik, elhatározták, hogy annyi stratégiai játékot facsarnak ki belőle, amennyit csak emberileg lehetséges. A Warhammer 40,000: Rites of War egy futurisztikus, koherensen kidolgozott világban játszódó, körökre osztott, hexatáblás stratégiai játék összes örömeit ígéri, plusz egy hadjáratot, amit az Eldar fajjal játszhatunk végig. Ennek van valami nyögvenyelős története is, de kit érdekel. Inkább elő a fegyverekkel.



Haj, amikor még minden hatszögekből állt. Worzelre, azok voltak a szép idők.

Üsd, vágd



Általában mindenki felnyög, ha eszébe jutnak a mesterséges ellenfelek, de megbocsátható-e a Rites-nak az a hiba, amit már a Dune 2 is elkövetett, hogy egyenként küldi ellenünk a csapatokat? Természetesen nem. A kezelőfelületek rengeteget fejlődtek azóta – kivéve ezt.



A campaign jól kiegyensúlyozott, a dicsőségpontok általában fedezik a veszteségeket. Folyamatosan jelennek meg új csapatok, így ha az ellenfél unalmas is, legalább mindig van valami új, amivel oda lehet szólni neki.

Warhammer 40,000: Rites of War

Mindscape — (1) 461 5733
www.mindscape.com

Ha csak úgy: P166, 32Mb, 8x CD-ROM
Ha tényleg: PII 266, 64Mb

Napló

Heroes of Might & Magic 3	80%
Warhammer: Dark Omen	76%
Warhammer 40,000: Chaos Gate	75%
Operational Art of War 2	70%
Warhammer 40,000: Rites of War	

Pro és kontra

- ✓ Testre szabható scenariók
- ✓ Könnyen megtanulható
- ✓ A lehetőség éppen megvan benne...
- ✗ ... de túl ostoba az ellenfél
- ✗ Megnyomorítja a régi engine

Vélemény

52%



A gépek és missionök változatossága miatt az *USAF*-ban rengeteg fegyvertípussal lesz módunk megismerkedni, így könnyen felkészülhetünk a még komolyabb szimulátorokra.

USAF

A Jane's Combat Simulations arra a merész feladatra vállalkozott, hogy egy játékban egyesíti a múlt, a jelen és a jövő leghíresebb amerikai vadászrepülőit.

A sztori

Sztori, mint olyan, a repülőgép-szimulátorok legtöbbjéhez hasonlóan, az USAF-ban sincs. Van viszont hét (nyolc, ha az F-15-ös két változatát külön számoljuk) nagyszerű amerikai vadászgép, a vietnami háború típusaitól kezdve egészen a legmodernebbekig, továbbá négy helyszín, ahol ezek a gépek bevetésre kerülnek. Ha pedig elegünk van az amerikai gépekből, egy MiG-29-cel leszedhetjük őket szépen, egyenként. Kilenc játék egy áráért. Nem rossz.



Íme két gyönyörűség az *USAF* kilenc részletesen kidolgozott, ízig-vérig 3D-s vadászgépe közül.

A REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOROK MINDIG is a legkifinomultabb PC-s játékok közé tartoztak, így az sem meglepő, hogy a legújabb processzorok és grafikus kártyák képességeit is ezek használják ki elsőként. A szimuláció természetéből adódóan a fejlesztők rendre megpróbálnak még valósághűbb és még látványosabb megoldásokkal előhozakodni. A legtöbb virtuális pilóta számára ugyanis minél részletesebb és pontosabb a szimuláció, annál összetettebb, következésképp annál jobb a játék.

Persze, nem mindenkinek van annyi szabadideje és elhivatottsága, hogy közelebbről megismerkedjen a műfaj jelenlegi éllovasaival. Igaz is, ha heteket akarnánk eltölteni a több száz beállítási lehetőség és fegyver megismerésével, továbbá kéjelegve lapozgatunk telefonkönyv vastagságú leírásokat, valószínűleg egyből a légierőhöz jelentkeztünk volna.

A kevésbé elkötelezett PC-s játékosok azonban fellélegezhetnek: az előző hónapok ultrarealisztikus szimulációi, a Falcon 4.0 és a Flanker 2.0 után végre megérkezett az USAF is.

Berlin fölött az ég

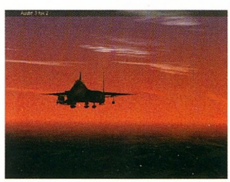
Az USAF-ban összesen kilenc harci géppel repülhetünk: a vietnami háborúból jól ismert F-1050 Thunderchieffel és F-4E Phantommal, a ma is használt F-16C Fighting Falconnal, F-15C és F-15E Eagle-lel, az A-10A Thunderbolt II-vel, az F-117A Nighthawkkal, a következő generációs F-22A Raptorral, valamint (a játék címével kevésbé összeegyeztethető módon) a MiG-29 Fulcrummal.

A széles választéknak megfelelően a helyszínek is változatosak: repülhetünk akár Vietnamban, Irakban, Németországban, vagy Nyugat-Amerika sivatagai felett. Mind a négy esetben egy-egy küldetéssorozatot kell teljesítenünk, melynek végrehajtásában számos tengeri, szárazföldi vagy légi egység próbál megakadályozni vagy segíteni minket.

Az USAF varázsa éppen ebben a sokrétűségben rejlik: ha úgy tartja kedvünk, vadászhatunk tankokra az A-10-es gépágyúival, kijátszhatjuk a légvédelmet az F-117 pilótafülkéjében, vagy ki-ki alapon harcba szállhatunk egy F-22-vel manőverezve. A célpontok és a fegyverek lélegzetelállító változatossága hosszú időre elfoglaltságot nyújt majd.

Az erény bajnoka

Az USAF nem csak a repülők és a repülési feladatok számában, hanem a felkínált játéklehetőségekben is bőséges teret enged egyéni elképzeléseinknek. A türelmetlenek választhatnak az „instant action"-típusú légi harcok közül, de összetettebb feladatot jelentő missionök is vannak, a már említett campaignekről nem is beszélve. Az USAF-hoz hasonló, átfogó repszimekkel gyakori probléma, hogy a repülőgép-választék megnövelésének rendszerint a valószerűség issza meg a levét. Ez persze nem is meglepő – kilenc gépre külön-külön egyszerűen lehetetlen annyi időt és energiát szentelni, mint egyetlenegyre. Az USAF-nak azonban sikerült e hátrányt kiküszöbölnie, mi több, még erényt is kovácsolt belőle. A játszhatóságot és a szórakoztatást szem előtt tartva a Jane's Combat Simulations közepesen nehéz, de csaknem hibátlan repszimet készített, amelyet már a kezdők is élvezhetnek, de amely a lehetőségek nagy száma miatt a komolyabb játékosokból sem buggyantja ki a nevetést.



A missionöket négy különböző napszakban teljesíthetjük: hajnalban, nappal, szürkületkor és éjszakán.



Ezen a térképen megnézheted, hogy pontosan mi vár rád a választott missionben.

Katonai követelmények?

A látványos megvalósítás természetesen részben a pontosságbeli hiányosságok elfedését szolgálja. A színvonalas grafika egyébként ebben a műfajban lassan-lassan alapkövetelménnyé válik, ám az USAF még ezzel együtt is bámulatosan jól néz ki. A gépek az utolsó csavarig aprólékosan kidolgozottak. Kívülről még azt is látni, ahogy landoláskor a futómű összepréselődik. A hasonlóan részletes pilótafülkében pedig minden kapcsolót és gombot az egérrel is lehet működtetni. Jó ötlet, hogy a kezelőszervek nem tűnnek el előlünk, bármelyik nézetet is használjuk.

Maguk a repülőgépek is szemet gyönyörködtető effekteket produkálnak.

> **A színvonalas grafika ebben a műfajban lassan-lassan alapkövetelménnyé válik, ám az *USAF* ezzel együtt is bámulatosan jól néz ki.**

A rakéták füstcsóvája és a robbanások különösen jól sikerültek. Rossz szó a tájat sem érheti, és bár kisebb magasságban veszít a varázsából, feljebbről nézve majdhogynem fényképszerű.

Mindez mit sem érne, ha az USAF egy katonai számítógép teljesítményét igényelné, de ez távolról sincs így. A program még a minimális követelmény alá téve sem esik kétségbe, legfeljebb néhány beállításból kell visszavennünk valamicskét. Azért, ha vizuálisan mindenből a legjobbat akarjuk, itt sem úszszuk meg Pentium III alatt.

Baráti kötelék

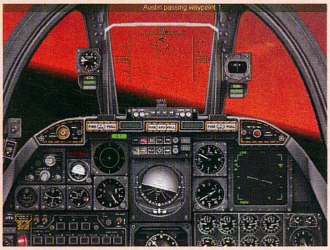
A játék meglehetősen engedékeny fizikáját leszámítva – ami egyáltalán nem zavaró, a teljesen kezdők számára pedig egyenesen erény –, az USAF-ról nem sok rossz mondható. Ha csak az nem, hogy miközben a gépi ellenfelek AI-ja az eget veri, és még a tapasztaltabb játékosok sem vehetik félvállról őket, addig a mi oldalunkon harcoló pilóták legfeljebb ha alulról súrolják a tartalékos nyikhaj kategóriáját. Kifogásolni tehát nem sok mindent lehet, miközben az érdemek között még nem is említettük a remek mission editort, a világos és érthető kézikönyvet és a mindenre kiterjedő tutorial missionöket.

A legmegátalkodottabb repszimrajongók talán fanyalogni fognak a (bizonyos mértékben mégiscsak) leegyszerűsített kezelőszervek és repülési engine miatt, de csalódottak ők sem lehetnek. A többiek számára viszont – akiknek tetszik a repülés, de eddig elijesztette őket a mostani programok szövevényessége – az USAF kötelező darab. A műfajjal még csak ismerkedők szintén megtalálják a számításukat: jobb, ha előbb ezt próbálják ki, és csak ezután térnek át az összetettebb repülőgép-szimulátorokra. *PCF*

Célra vagy vakra?



✓ A repülés fizikájának minden szempontból pontos lemásolására ne számítsunk, de ha a látványról van szó, az USAF még a legigényesebbeket is kielégíti. Az összes gép ugyanolyan kidolgozott, mint ez az F-16-os.



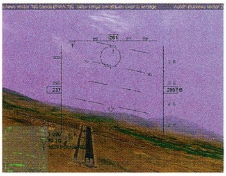
✓ Lezuhanni tehát nehezebben fogunk, de ha a beállítások vagy a kezelőszervek sokféleségét nagyra értékeljük, az USAF minden várakozásunkat beteljesíti. A pilótafülkék részletessége különösen figyelemre méltó.



✓ A Jane's szimulátoraitól az idők során már megszokhattuk, hogy kimerítő részletességgel mutatják be a játékban szereplő összes földi, légi és tengeri járművet, közeli képekkel és 3D-s modellekkel együtt.



✓ Az USAF egyik legjobban sikerült eleme a meglepően könnyen kezelhető, mégis sok mindenre használható és rugalmas mission editor. Ezzel még a legkomolyabb repszimrajongók is sokáig elbabrálhatnak.



A képernyőre vetített kijelzőkből a repülés és a harc minden szükséges adata leolvasható.



Majd mindegyik missionben előfordul, hogy egyszerre több repülőgépre kell figyelnünk. Itt például éppen Raptorok fedezik a Lopakodókat.

USAF

Electronic Arts (1) 351 3078
www.ea.com
Ha csak úgy: PII 266, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII 350, 64Mb

Napló	
Falcon 4.0	89%
Flanker 2.0	89%
USAF	
MiG Alley	88%
Israeli Air Force	85%

Pro és kontra

- ✓ Sokféle vadászgép
- ✓ Realisztikus játékmenet
- ✓ Látványos és gyors grafika
- ✓ Jól használható mission editor
- ✗ A baráti gépek ártalmatlanok

Vélemény

88%



Neked is kiguvadnának a szemeid, ha ilyen szűk gatyát hordanál.

Earthworm Jim 3D

A platformos műfaj legmozgékonyabb hőse tér vissza ebben a kikerülhetetlenül 3D-s folytatásban. De vajon ennyi idő után képes még Jim megpörgetni a dolgokat?

NEM, NEM ERRE LEHETETT SZÁMÍTANI. A Vis Interactive fejlesztőinek eddigi bűnei (emlékszünk még a Hedz-re?), a rettenetes screenshotok, amik az sugallták, hogy a játék művészeti kivitelezését egy ötévesre bízták, a kódot pedig kb. az 1992-es év tipikus PC-jéhez igazították –, mindezek a jelek arra utaltak, hogy az Earthworm Jim 3D a legszörnyűbb vacak lesz amióta csak legutoljára kiadtak egy összecsapott programot. Ehelyett itt egy kedves, leleményes és helyenként mesteri 3D-s, platformos játék, mely semmiképpen sem lógna ki a sorból egy Nintendo 64-en. Oké, egy évvel elkésett, de könnyű belátni miért.

Mivel a csata most Jim tulajdon agyában bontakozik ki, a környezet és a cselekmény megformálása szükségszerűen még mélyebben gyökerezik a rajzfilmek logikájában és még harsányabb színekben tobzódik, mint az Earthworm Jim előző két epizódjában. És persze ez az első teljes egészében 3D-s változat. Eredetileg valódi 3D-s hátterek és voxeles szereplők ötvözetét szándékoztak használni (nagyjából úgy, mint a Hedz-ben), de aztán a fejlesztők szerencsére az egészet áttették poligonos 3D-s formába. Ennek eredményeként Jim és a kobakját benépesítő többi furcsa teremtmény meggyőzően térbeli grafikai kialakítással dicsekedhet.

Maga Jim különösen hatásos, nagyszerű animációk kísérik ugrásait, fegyverforgató és harcművészetét, valamint az általa használt különös közlekedési módokat. A környezetrajz néha nem elég finom és helyenként kissé túlságosan is harsány, de mindent összevetve az Earthworm Jim 3D sikeresen megőrzi elődeinek szeretetre méltó, kézzel rajzolt stílusát.

Edington panasza

Szeretetre méltó az irányítási rendszer is. A Rayman-hez hasonlóan elkerülték a korábbi PC-s, 3D-s, platformos játékokra jellemző kaotikus karakterkezelést, helyette pedig sikerült a játék bohózatszerű jellegéhez illő, barátságos kezelőrendszert kialakítani. A mozgás inkább a kamerapozícióhoz és nem Jim látószögéhez viszonyítva történik, ami némi gyakorlás után biztosítja a sima és gyors navigálást. Nincs szükség pixel pontosságú helyezéshez az akciók kivitelezésénél, és az ugrások is csak elvétve tűnnek kivitelezhetetlenül összekavarodottnak, ráadásul Jim – pompás animáltsága ellenére – tökéletesen reagál a parancsokra.

Nem mintha gilisztánk irányítása mindig olyan egyszerű lenne. A kamera néha önállósítja magát és nekiáll megkeresni a legjobb rálátást, ami erre az időre zavarossá teszi a navigálást. Elkerülni az ellenségeket vagy célozni nem mindig egyszerű, miközben a kamera szokásos lassú balettját végzi. Néhány egy-egy elleni csata kifejezetten fájdalmassá válik, egyszerűen azért, mert a kamera láthatóan vonakodik tiszta képet adni egy időben Jimről és a leendő áldozatról.

Többször is azon kapja magát az ember, hogy vagy kifelé lövöldözik a képernyőről és reménykedik, hogy a másik fickó ott van valahol, vagy rohangál körbe-körbe, amíg a kamera végre megállapodik valamelyik használható váll mögötti pozícióban. Lehetséges ugyan kézzel mozgatni a nézőpontot, de ezzel általában senki sem akar vesződni, miközben megpróbál ledurrantani egy ellenséget és kikerülni a válaszlövéseket.

Igenis, miniszter úr

Tény, hogy az eddig PC-re íródott összes 3D-s, platformos játéknak megvolt a maga Achilles-ina – ez alól az Earthworm Jim 3D sem kivétel, mely a szintek fantáziátlan megtervezésével lövi lábon magát. A játék négy fő világa és az alsóbb szintek (melyeket egy ügyesen kialakított központi rendszer köt össze) tartalmazzák azt az alapvető különösséget, mely elengedhetetlen egy Earthworm Jim játékhoz és egy egész elmegyógyintézetnek elegendő dilinyósságot vonultatnak fel.

Helyszínről helyszínre haladva azonban mégsem stimmel minden. Néhány terület nem elég összeszedett, máshol nem igazán találunk mást, mint egy hatalmas nyílt teret vagy egy csomó összehalmozott építőkockát. A tervezők hajlamosak túlságosan sok halálos szakadék, különböző anyagokkal megtöltött energialeszívó pocsolya és medence alkalmazására, a süllyedős homokkal teli részek pedig különösen idegesítőek. Mivel a játék során sokszor kell visszatérni olyan helyekre, ahol már jártunk, az ellenfeleknek szükségszerűen regenerálódniuk kell, de olyan barom gyorsan jelennek meg újra, hogy az ember komolyan elgondolkozik azon, mi értelme volt kiirtani őket elsőre. Ami a pályák végén várakozó főnököket illeti, finom különbség van a kihívás és a vontatott végső leszámolás között.

A játék legnagyobb része bájos, leleményes és kellemes stílusú, tehát nem nehéz szeretni. A szükséges törődés, figyelem, valamint a design eredetiségének és sziporkázásának hiánya miatt azonban a jó szándék sajnos kevés. Bár több millió mérföldre van attól a negatív csúcstól, amit az egy évvel ezelőtti előzetesek sugalltak, az Earthworm Jim 3D kevés ahhoz, hogy tartós benyomást tegyen. Tovább folytatjuk a kutatást a meghatározó 3D-s, platformos játék után.

PCF

Pörög vagy hörög



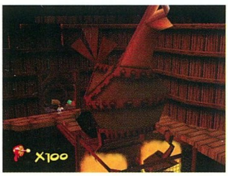


A giliszta teljes 3D-ben pompázó, csillogó-villogó és, nos, tangóharmonikázó humuszrágóvá változott. Ráadásul a fejlesztésbe beszállt az eredeti játék megalkotója, Shiny is, így rengeteg vicces utalás és fárasztó mindenféle került a játékba.

A termek lehangoló, összefoltozott látványt nyújtanak. Van néhány jó ötlet, melyek kihasználják a szürreális történetet, de nagy kár, hogy a textúrák nem változatosabbak és hogy főleg kockákból építkeztek.



A rosszfiúk megpróbálják behurcolni Jimet egy mosodába. Látott már valaki ennél gonoszabb ellenségeket?



Egy gigantikus tyúk, aki távolságérzékelő aknákat tojik? Ó, csak egy *Earthworm Jim* játék.

A sztori

Azután, hogy az előző két részben galaxisnyi valószínűtlen ellenséggel nézett szembe, a kukacoskodás harmadik epizódjában elég rossz állapotban találkozunk Jimmel. Miután elájult egy fejbecsapástól, visszahúzódik elméjének mélységeibe, rémálmaiban a régi összecsapásokat éli át, és szembekerül számos ismerős ellenfelének képzeletbeli verziójával. Más szóval, ez itt az *Earthworm Jim* süsüországban, vidám kalandozás szürreális tájakon, mely borultság tekintetében igyekszik túllépni minden eddigi történeten.



A pályák végén várakozó főnökökkel való harcok bizarr, malac-alapú közlekedési módot vonultatnak fel.



Bizonyára ti is felfedeztek némi *Donkey Kong* beütést a gránátgurigatós részben.

Earthworm Jim 3D

Interplay — (1) 351 3078
www.ewj3d.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P233, 64Mb, analóg joystick

Napló

Earthworm Jim	86%
Rayman 2	84%
Worms 2	82%
Tomb Raider: Last Rev	79%
Earthworm Jim 3D	

Pro és kontra

- ✓ Visszaadja a képregények stílusát
- ✓ Ötletgazdag pályák
- ✓ Jó irányítási rendszer
- ✗ Idegesítően megtervezett termek
- ✗ A rosszfiúk újraélednek

Vélemény

68%

Spec Ops 2: Green Berets



A küldetések változatos helyszíneken játszódnak, a sarkköri tundráktól a sivatagok pokláig. Ráadásul még a fegyverek torkolattüze is jól látszik.

Az eredeti volt minden azóta készült szakaszrendszerű harci játék őse. Vajon a folytatás előrelépés is egyben, vagy a műfaj már 40 klikkelésnyire északra táborozik?

HOGY MENNYIRE ÉLVEZETESEK az ilyen szakaszos harci játékok? Mi lehet izgalmasabb annál, mint figyelni egy területet, és a legkisebb moccanásra meghúzni a ravaszt, leszedve a gyanútlan célpontot? Hm?

Napjaink kormányai inkább csírájukban fojtják el a problémákat, bevetve a Navy SEALS-t vagy a Delta Force-ot ahelyett, hogy költséges háborúkkal vesződnének. A téma pedig nagyszerű számítógépes játékok alapjául szolgál – legalábbis azt gondolhatná az ember. A lövöldözés rajongói pontosan tudják, hogyan állnak a dolgok – a Quake 3 Arena alapján –, és a stratégiák kedvelő is tisztában vannak azzal, mire számíthatnak, mikor leülnek egyet Tiberian Sun-ozni. De a szakaszrendszerű harc – zavaros egy dolog. A fejlesztőknek egy stratégiai és egy lövöldözős játék ötvözetének előállítására kell törekedniük, márpedig eredményként könnyű olyan középszerű kotyvalékkal előállni, amit egyik műfaj rajongói sem lesznek hajlandók lenyelni. Sajnos a Spec Ops 2 pontosan ebbe a csapdába esett bele, és a túlzott realizmusra való törekvés csak ront a dolgon.



Bármelyik fickóval lehetsz, de akár menet közben is meggondolhatod magad.



Némelyik pálya nehéz lehet, mert a lövések a legtisztességtelenebb helyről jönnek.

Egy zöldsapkás szakasz egyik tagját alakítjuk, aki négy embernek parancsol a nagyszámú bevetés során. A küldetések között nincs kapcsolat, és tetszőleges sorrendben teljesíthetjük őket. A Rogue Spear-től eltérően a történet kevéssé kidolgozott, az eligazítások szövege pedig hemzseg a katonai szakkifejezésektől és rövidítésektől. Számos nézőpontból játszhatunk, ezek közül a harmadik személyű a legjobb, mert így lehet legjobban látni a környezetet, és higgyétek el, ez nagyon fontos, mivel semmiféle térkép sem áll a rendelkezésünkre.

Ez csak egy a játék számos hibája közül, amik miatt azon tűnődtünk, vajon a Spec Ops 2 tényleg megjelenésre kész állapotban volt-e. Kizárólag 800x600-as felbontásban lehet futtatni, és két óra játék alatt többször is lefagyott. Menürendszerénél rosszabbat eddig kevésszer láttunk.



Nagyon nehéz lőni a szereplők hülye mozgása és a puskatávcső által nyújtott elég deformált látvány miatt.

Ezenkívül, bár a taktikai stratégiák sem éppen egyszerű irányítórendszereikről ismertek, a Spec Ops 2 mindenkit alulmúl ezen a téren. Ha az ember elbabrálta a billentyűk és az egér beállításait, nincs lehetősége visszaállítani őket az eredetire – a kilépés parancs pedig (ami egyébként nem kér megerősítést) a [Q]-hoz van társítva, pont a legfontosabb mozgási és lövési gombok mellett.

Hit, remény, zagyvaság

Az éjszakai bevetéseken az okozhat problémát, hogy az ember az orráig sem lát. A zöldes éjszakai nézőke nem mutatja elég élesen az ellenfeleket, így aztán kénytelenek vagyunk minden bizodalmunkat az orvlövész-puskára szerelt infravörös távcsőbe vetni. Egy dologgal kapcsolatban nem tudtunk kifogást találni, és ez a látvány. Feltéve, hogy egy átlagosnál jobb rendszeren játszol, a Spec Ops 2 3D motorja éles, finoman rajzolt és animált terep- és tárgyábrázolással kápráztat el. A fényhatások programozása is nagyon jó a legtöbb pályán, különleges alkonyatokat és hajnalokat produkálva. A helyszínek változatosak, olyan végletekkel, mint az Antarktisz és Pakisztán.

A siker azon múlik, mennyire sikerül irányítani és uralni a bajtársakat, de a hírhedt sapkát viselő harcostársak figyelemre méltó közönnyel fogadják a parancsokat. Egy feküdjre azonnal földhöz csaphatják magukat, de az is előfordulhat, hogy órákig tekeregnek körbe-körbe, mielőtt elkezdene derengeni nekik, hogy mit is szeretnénk. Ha azonban valaki kilóg a sorból, át lehet kapcsolni rá, és közvetlenül irányítani.

Az eredeti Spec Ops új műfajt teremtett, a különleges hadműveletek műfaját. A Spec Ops 2 nagyon keveset javít az első részen, és a következő generáció tagjai – mint a Rogue Spear vagy a Delta Force 2 – alaposan lekörözik. Kihívó és szép játék, leszámítva a középszerű akció- és a döcögős stratégiai részt. Összességében bonyolult, nem túl kielégítő, és egyáltalán nem szórakoztató. PCF

Kommandó vagy romlandó



✓ Sokféle harci eszközzel szerelhetjük fel katonáinkat. Nézd csak ezeket a komplex darabokat. Ha nem tudsz semmit a fegyverekről, bajban leszel, de hát ezt hívják mélységnek – az pedig állítólag nem rossz dolog.



✗ Na most hova tűntek a rosszfiúk? Sötétnél is sötétebb éjszaka van, az a zöld nézőke-bigyó pedig nem sokat ér. Ahhoz, hogy előbb vedd észre őket, mint ők téged, a puska infravörös távcsövét kell használnod. De még így is könnyű hibázni, mert a látótér nagyon korlátozott.

A sztori

Valahol az ellenséges vonalak mögött öt katona – az USA hadseregének krémje – várakozik, készen arra, hogy megoldják a problémákat és széttrúgják az ellenség hátsóját. Hogy miért pont ők? Végül is ki kezdene el egy termonukleáris háborút, ha ezek a mesterlövész-kommandósok elvégzik az elvégzendőket és még fel is takarítanak maguk után, mielőtt még azt mondanád: „Tizenöt perc gondolkodási időt"? Korunkban rengeteg, potenciális katasztrófával fenyegető helyzet szerepel az étlapon, így aztán csapatunkat egzotikusnál egzotikusabb helyszíneken vetik be Samu bácsi nevében.



Néhány küldetésben civilek népesítik be a színhelyet – könnyű kitalálni, kik azok.

Spec Ops 2: Green Berets
10 950 Ft

Ripcord Games — (1) 223 1500
www.specops2.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, Windows
Ha tényleg: 3D gyorsító

Napló

Hidden and Dangerous	92%
SWAT 3	87%
Delta Force 2	84%
Rogue Spear	82%
Spec Ops 2: Green Berets	

Pro és kontra

- ✓ Nagyszerű grafika és textúrák
- ✓ Rengeteg fegyver
- ✗ Agyatlan, akadozó mozgás
- ✗ Nincs térkép
- ✗ Programhibák

Vélemény

72%

Creatures 3



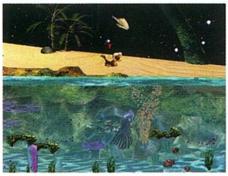
A terráriumokban vulkánokat és sivatagokat éppúgy találunk, mint barátságos épületeket. Hihetetlenül sokáig fog tartani az űrhajó egészének felderítése. Szerencsére útjelzők segítenek az egyes helyek közti eligazodásban.

Kissé megriadva attól, hogy teremtményeiket ciki virtuális állatkáknak nevezik, a Creatures készítői kilőtték a kis nyavalyásokat az űrbe, hátha ettől menőbbek lesznek.

ANNAK ELLENÉRE, HOGY A JÁTÉKOSOK már három éve pátyolgatják és nevelgetik őket, az ennivaló Nornok ismét nehéz idők elé néznek. A harmadik részben elvesznek az űrben, pont úgy, mint Matt Le Blanc tette a filmben, csak éppen nagyobb fülekkel felszerelkezve. A sci-fi környezetet kiegészítendő a kezelőfelület csiszoltabb, a világgal való érintkezés pedig kidolgozottabb lett.

Már megint a Nornok

Hasonlóan a Creatures Adventures-höz (ez a gyerekek számára készült verzió) most már közvetlenül is vezethetjük Nornjainkat – egyszerűen kézen kell fognunk őket. Erre az egyszerűsítésre az interakcióban már borzasztóan nagy szükség volt – az előző részekben ujjunkkal kellett hívogatni a lényeket és csak reménykedhettünk, hogy az MI elég érdekesnek találja a dolgot ahhoz, hogy kövesse az embert. A Nornok szabad irányításának lehetősége azt jelenti, hogy a felderítés mostantól kevésbé babramunka, az érdekesebb helyeket pedig gyorsabban meg lehet találni.



A strand felett hatalmas átlátszó gömb védi a Nornokat az űr mélységeitől.

Maga a virtuális világ nagyobbnak érződik, az űrhajóbeli környezet pedig kevésbé csöpögős, mint az Alba volt. A játék univerzumát egy központi folyosó, illetve az ebből kiágazó négy nagy bioszféra (terrárium) alkotja. A folyosó mindkét végén található egy-egy orvosi fülke és gépszerelő műhely. A különböző részlegeket ajtók kötik össze, mindenfelé találunk teleportokat, a szintek között lifteket, és most már – hála istennek – praktikus tájékozódási pontokat is, melyek segítségével visszatalálhatunk a fontos zónákba.

Mészárlás? Hát igen, ez az ökológiai kísérlet kegyetlenebb és nyersebb, mint az előzőek.

A különböző terráriumokat különböző lények népesítik be – Nornok, Ettinek, Grendelek és gonosz Nornevő-növények, melyek néhány másodperc alatt csontig lerágják kis figuráinkat... Hogy micsoda? Mészárlás? Egy Creatures játékban? Hát igen, a legújabb ökológiai kísérlet kegyetlenebb és nyersebb, mint az előzőek, a Mindscape pontosan ezért döntött egy külön a gyerekeknek szóló verzió párhuzamos megjelentetése mellett.

A szabadság Nornjai

A játék érdekességének növeléséhez hozzájárulnak az űrhajóban található elektronikus gépalkatrészek. A szinteken kisebb gépezeteket találunk szétszórva, és ezeket összeszerelve nagyobb, működő masinákhoz juthatunk. Olyan egységek tartoznak ide, mint a Grendel detektorok vagy az egészségügyi vészteleportok – egyszerű ragadd-meg-és-dobd-rá módszerrel tudjuk összekötni őket. Meglepő, de gyakorlatilag szinte korlátlanul rakhatunk össze dolgokat ilyen módon. Meg lehet csinálni, hogy a lifteket csak a Nornok használhassák, vagy hogy az ételelosztók naponta csak egyszer működjenek. Ráadásul ennél sokkal nyakatekertebb harci kombinációk is tökéletesen kivitelezhetők. Ha ez az egész túl bonyolultnak hangzik ahhoz, hogy szórakoztató lehessen, gondoljunk arra, hogy – hasonlóan a kézenfogós kezelőfelülethez – a játék rendszere teljes egészében egyszerűbb lett. A Creatures 2 bosszantóan hajlamos volt arra, hogy rettenetesen komplikálttá változzon, emlékezzünk csak a vér-oxigén-szint mérő szerkentyűkre vagy a Nornok nyelvtanulásának álmosító procedúrájára. A Creatures 3 – bár még mindig sok türelemre van szükség hozzá – megpróbálja feldobni a régi formulát.

Most már kezdhetünk kész családokkal is, ami azt jelenti, hogy az elején nem kell órákig várni arra, hogy a tojások kikeljenek, és a kis házikedvencek elég idősek legyenek a felfedezés elkezdéséhez. Viselkedésük egyébként – szigorúan technikai szempontból nézve – még mindig figyelemre méltó.



Az egyik bioszférát teljesen elborította a dzsungelszerű vegetáció – vigyázz a húsevő halakkal.

A beteg Nornokat meg lehet gyógyítani, ha pedig éhesek vagy fáznak, azokkal a szavakkal folyamodnak segítségért, amiket egymástól és tőlünk tanultak. Határozottan fejlődött a program, gondolkodósabb típusú embertársaink izgalmasnak fogják találni, de a szabadon folyó játékmenetet néhányan biztosan túl céltalannak érzik majd. PCF

A sztori

A CreatureLabs műszaki szakemberei hisznek abban, hogy 2020-ra képesek lesznek érző számítógépeket alkotni. Addig is az elmúlt négy évet játékok készítésével töltötték, amelyekben az édes, szőrös kis Nornokat pátyolgathatjuk. Ezek a kis állatkák állítólag ideghálójukba beíródó programokat tanulnak el tőlünk, egyedi tulajdonságaik pedig virtuális DNS-ükben vannak kódolva. Az első két részben kiderült, hogy a Nornok a Shee-k genetikai kísérleteinek termékei, ezek a kísérletek pedig bolygólyukon, az Albán feneklettek meg. A harmadik részben egy olyan Norn kolónia védelmezése és fejlesztése a feladatunk, mely elveszett az űrben, miután egy Shee szállítóhajó meghibásodott.



A Nornok nem tudnak lélegezni a víz alatt. Tehát ne hagyjátok őket megfulladni, oké?

Úsznak vagy elúsznak?





✓ A Nornok összetett, kis játékszerekkel teli világban élnek. Ezeket össze lehet kombinálni, hogy végül gépezeteket kapjunk. Kössük egy lényazonosító bemeneti részét egy teleporthoz, és máris egy olyan dobozhoz jutunk, amely a területünkre besétáló Grendeleket visszadobja oda, ahonnan jöttek. Ravasz.

✗ „Gyere szépen, fogd meg a sajtit. Na gyere. Fogjad. Fogd már meg, hogy gebednél meg!" A Creatures koncepciója szerint az ember olyan mesterséges intelligenciával megáldott figurákat irányít, akik elméletileg függetlenek, intelligensek és egyéniséggel vannak megáldva. Ahhoz, hogy bármit elérjünk velük, fájdalmasan sokáig kell csalogatni őket, és így az egész unalmassá válhat.

Creatures 3

Ⓕ Mindscape Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.creatures3.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: P350, 32Mb

Napló	
Theme Park World	90%
Catz 3	86%
Creatures 3	
Creatures 2	82%
Dogz 2/Catz 2	79%

Pro és kontra

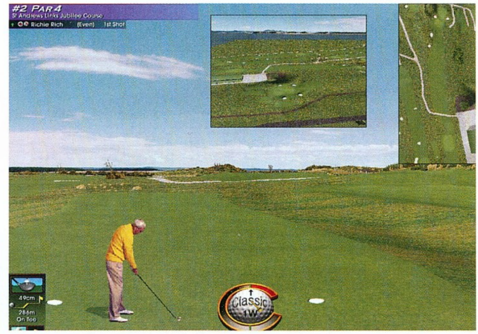
- ✓ Inspirálóbb, mint valaha
- ✓ Hatalmas, felfedezésre váró világok
- ✓ Bámulatos MI!
- ✓ Gépeket építhetünk
- ✗ Túl bonyolult és lassú

Vélemény

82%

Links LS 2000

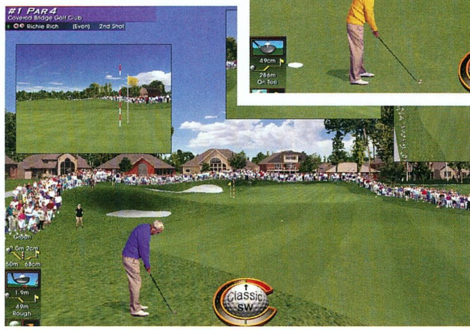
Ki a kedvenc golfjátékosod? Jack Nicklaus? Arnold Palmer? Nick Faldo? Micsoda??? Még sose hallottad ezeket a neveket? Akkor legfőbb ideje, hogy átrágd magad ezen a cikken.



▲ Ha a PC-d és a grafikus kártyád bírja szusszal, egyes részleteket külön ablakokban nézhetsz meg. Minél több kis ablakot nyitsz meg, annál tovább tart a képernyő frissítése.

Az igazat megvallva, a golf a kövér emberek sportja. Meg az idős embereké. Ez az a játék, amelyben a lógó hasú, kövér öregurak lyuktól lyukig botorkálnak, és az izgalom általában a 15. és 16. csésze tea elfogyasztása között hág a tetőfokra. És ez az a játék, amelyet az ismeretségi körünkből néhányan anynyira kedvelnek. De tényleg.

Ezért volt az, hogy izgalomtól reszketve, mohó kíváncsisággal vártuk, hogy befejeződjön a Links legfrissebb változatának telepítése. A Links állította fel ugyanis a mércét 1991-ben a PC-s golfjátékok számára. Annak idején két vagy három floppyra fért csak fel a program, most három CD-ROM-ra van szükség. Ezek közül kettő tartalmazza a játékot és a fél tucat pálya leírását, míg a harmadikról a pályák és környékük videobejátszásai hívhatók elő. Ráadásként kapunk még egy Links LS képernyővédőt a játék nagyfelbontású fényképeivel.



Arnold Palmer utoljára üdvözli a lelkes közönséget kedvenc kifogástalan kék szerelésében. Minden jót, Arnie!

Teljes lendülettel

Régi bölcsesség, hogy az üzlet mindennél fontosabb. A három tucat verseny lehetővé teszi, hogy az ütések teljes választékát kipróbálhasd, kedvedre formálhasd a képernyőn megjelenő játékosokat és választhass a háromféle ütőlendítési lehetőség közül: egyszerű, kettős és a jobb, illetve balkezes PowerStroke. Az utóbbi, most mindenütt megtalálható opció hivatott megalapozni a golffílinget, bár ennek gátat szabhat, hogy miközben az egérrel hadonászol az asztalodon, a golf lényegéhez tartozó szabadban való mozgást még ez sem pótolhatja.

A sebesség, az ütem és a pontosság mind fontosak, de legalább ilyen fontos, hogy az akciót ne korlátozza az egéralátét vagy az egér piszkos golyója. A gyakorlás természetesen segít, de a PowerStroke öncélúan nehezíti meg a játékot – nem tudsz vele jobb eredményeket elérni, és hacsak nem használja ellenfeled is ezt az opciót, a hátrányod végig megmarad.

A természet ápol és eltakar

A Links LS 2000 újításai jobbára csak kozmetikai jellegűek. Komoly fejlődés ment végbe a vegetációban a zöldek nagy örömére. A természet ábrázolása odáig fajult, hogy a hozzáértők számára még az is kiderül, milyen fa mögé gurult az eltévedt labdád. Virtuális sétát tehetsz a hat pályán, de ezek közül a három amerikai terep a megtévesztésig hasonlít egymásra.

A versenyek (Tournament) előtt három fokozatban megválaszthatod a nézőközönség nagyságát: kicsi, közepes vagy nagy tömeget szeretnél. Azok, akik arra panaszkodtak, hogy korábban a nézőket csak két dimenzióban ábrázolták, most átkapcsolhatnak 3D-s megjelenítésre.



Mint mindig, itt is az előkészületeken múlik minden – idegesítően nehéz megítélni a vonal távolságát.

Fontos, hogy az akciót ne korlátozza az egéralátét vagy az egér piszkos golyója.

A Links LS 2000 annak ellenére, hogy nem a legjobb – tagadhatatlanul jó golfszimuláció. A fejlesztők mindent elkövettek a siker érdekében, mégsem született egetrengető eredmény. A teljeskörű online támogatás révén nem kell magányosan játszanod a saját PC-den, de mindez kevés, hogy kiemelkedjen a konkurencia köréből. Jelenleg jobb ugyan, mint a Tiger Woods, de azért rászolgál az elnéző mosolyra. *PCF*

A sztori

Mint ahogyan már utaltunk rá, a Links a golfjátékok Arnold Palmere, de ez így nem teljesen pontos. Valójában inkább az Accolade Mean 18-a lehetne kora és sok-sok ránca miatt a PC-s golfok Arnold Palmere, a Links pedig a PC-s golfok Nick Faldója – túl az első sikerein, de még képes meglepetéseket okozni.



A *Links* már nem mai csirke, de még ízletes kis golfcsemegét lehet belőle kifőzni.

Ütések és pályák





„Pazar" – ez a legjobb kifejezés a grafika jellemzésére. A játékosok, a fák és a pályák tökéletes összhangban vannak, bár a háttérben látható 2D-szerű objektumok ál 3D-je kissé zavaró.

A remek grafika ellenére néhány dolog kevésbé hatásos. A Mauna Kea pálya melletti hullámok például inkább kátyús makadámúthoz hasonlítanak, mintsem kívánatos tengerparthoz.

Links LS 2000

Microsoft (1) 267 4636
www.microsoft.com/games
Ha csak úgy: P150, 32Mb
Ha tényleg: PII 400, 64Mb, gyors grafikus kártya

Napló

Golf Pro 2	87%
PGA Champ Golf 99	85%
Links LS 2000	
Jack Nicklaus 6	79%
Tiger Woods 99	79%

Pro és kontra

- ✓ 6 menet
- ✓ Rengeteg opció
- ✓ Online támogatás
- ✓ Mutatós megjelenés...
- ✗ ... de nem mindig

Vélemény

80%



Készülj utolsó utadra! Avatarként többé nem mentheted meg Britanniát.

Ez lesz Avatar utolsó kalandja, és minden bizonnyal a legnehezebb is. Vajon képes-e rá? És képes-e rá maga a program?

Ultima 9: Ascension

A sztori

Avatarként ez lesz a kilencedik, és egyben utolsó kalandod.

Már a korábbi játékokban is az volt a feladatod, hogy megóvd a Britannia talpkövéül szolgáló nyolc Erényt. Most viszont nagyobb veszélybe kerültek, mint valaha. A földből hatalmas sziklaoszlopok nőttek ki, és megdöntéssel fenyegetik az Erények uralmát. Britannia lakói önzőkké és igaztalanokká váltak. Még egyszer utoljára végig kell járnod a vidék kanyargó útjait, bejárnod városait, hogy szörnyekkel megharcolva, kelepcékből kiszabadulva megtudd, ami megtudható, és megfékezhesd a Guardiant, akit korábban már oly sokszor legyőztél, elpusztítani mégsem tudtad.



Csak abban bízz, aki bejárati ajtaját is a saját képére formálja.

Az Ultima-sorozat tagjai már két évtizede oktatják ki a világot arról, milyen a jó RPG. Azt azért túlzás lenne állítani, hogy mindenki játszott már valamelyik résszel, hiszen a szerepjátékokra nem mindenki gondol úgy, mint a szíve csücskére, de a sorozat híre valószínűleg mindenkihez elért. A régi, 16 bites gépek korszakától kezdve egészen napjainkig, az Ultima-játékok mindig is a realisztikus grafika és a lebilincselő játékmenet szimbólumai voltak. Az új rész megérkezésének jelentőségét így nehezen lehetne túlbecsülni. Különösen annak tudatában, hogy az Ultima-sorozat ezennel befejező részéhez ért.

Az Ultima 9-ben a helyszín ismét Britannia, a maga jól ismert városaival, vadregényes tájaival és beszédes lakóival. Lényeges különbség azonban, hogy a látvány a felső nézet helyett végre hamisítatlan 3D-ben tárul elénk.

Elég legyen a nyavalygásból, ilyen részletgazdag és magával ragadó kalandjátékkal ugyanis egészen biztosan még senki sem játszott.

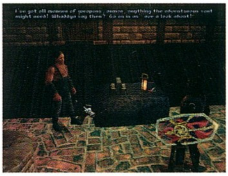
Kétségtelen, hogy a térbeli megjelenítést már a korábbi Ultima-játékok is alkalmazták – a 3D műfajt jószerivel az Ultima Underworld 1 és 2 „találta fel" (és még véletlenül sem a Doom). Ezek azonban csak részben alkalmazták a 3D-t, így a korábban kétdimenziós Britanniát most először lehet részleteiben megismerni. A játékban minden egyes farönk, söröskorsó vagy hordó körüljárható, megmászható vagy felvehető. A vízimalmok ugyanúgy őrölnek, a parasztok ugyanúgy dolgoznak, a pillangók ugyanúgy szállongnak, akár a valóságban.

Javítóintézet

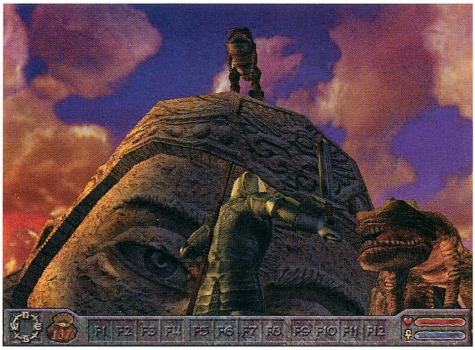
A fejlesztők legalábbis ezt ígérték. És hogy sikerült-e az Originnak felnőnie a feladathoz? Szerencsére igen... Pontosabban igen is, meg nem is. Alig jelent meg az Ascension, máris sokan fanyalogni kezdtek az egyszámjegyű fps-ek, a rosszul sikerült Direct3D-támogatás és a megannyi programhiba miatt. Akkor most hol az igazság? Jobb lesz, ha ezt még az elején tisztázzuk. Vannak-e hibák és teljesítménybeli ingadozások az Ascension-ben? De még mennyire. Komplettek ezek



Britannia szépsége most, az *Ultima 9: Ascension*-ben tárul legteljesebb szépségében a szemed elé. A látványnak azonban ára van...



Egy kovács, aki megpróbál úgy beszélni, mint egy kovács. A hangot szerencsére ki lehet kapcsolni.



Az *Ultima 9: Ascension* helyszínei rendkívül változatosak. Most éppen egy turistacsalogatóan romos városban járunk. Előttünk dinoszaurusz, balra inka totem.



Az *Ultima 9*-ben többnyire csak magadra számíthatsz, bár számos ismerősre tehetsz szert. Itt van például Raven, ezúttal push-up melltartóban.

az Electronic Artsos fiúk, hogy képesek így kihozni egy játékot? Nem úgy néz ki. Akkor hát érdemes megvenni a programot? De még mennyire!

A teljes igazsághoz az is hozzátartozik, hogy az Ascension európai kiadása már egy javított verzió lesz, amellyel az Origin bármelyik percben elkészülhet. Nekünk csupán a legelső patch utáni változatot volt alkalmunk kipróbálni, de a hibák jó részét már ez is kijavítja, és a D3D-gondokat is igyekszik orvosolni. Cikkünk írásának idején azonban a hivatalos patch még mindig késik, bár az Origin fogadkozik, hogy amint elkészülnek vele, minden regisztrált vásárlónak küldenek egy új, a már javított változatot tartalmazó CD-t. Derék ez az igyekezet, bár ha minket kérdeznek, mi inkább a megjelentetés előtt végeznénk el a hibajavítást, nem pedig utána.

Az átdolgozott változat már igen szépen futott az egyébként meglehetősen izmos tesztgépen – különösen azután, hogy eljátszottunk a beállításokkal. Egészen konkrétan az történt, hogy kisebbre vettük azt a minimális távolságot, amelyről a távolabbi tárgyak már megjelennek a képernyőn. Így sokat javult teljesítmény, elhanyagolható képminőség-romlás mellett.

Egyébként pedig az Ultima-sorozat sohasem arról volt híres, hogy mindenképpen a magas fps-értékekre bízta volna érdeklődésünk felkeltését. Britannia gyönyörű – elég legyen hát a nyavalygásból, inkább mindenki készüljön fel arra, hogy ilyen részletgazdag, magával ragadó és érdekfeszítő kalandjátékkal még egészen biztosan nem játszott.

Az Erény szolgálatában

Az Ultima-sorozat többi tagjához hasonlóan, már magáért az alaptörténetért érdemes megvenni a játékot. Összesen 13 várost és egyéb települést (erődítményeket, falvakat és kikötőket) lehet meglátogatni. Ezek mindegyike eltér a többitől, és mindegyiknek megvan a maga baja. Azok a városok például, amelyek addig valamelyik Erény szolgálatában álltak, most a neki megfelelő Bűn igáját nyögik, mégpedig bizonyos sziklaoszlopok démoni hatása miatt. Britain, a Könyörület városa ennek megfelelően kiteszi a szűrét az ott lakó szegényeknek és betegeknek, Yew-ban, az Igazság városában pedig koncepciós pereket tartanak és börtönbe vetik az ártatlanokat.

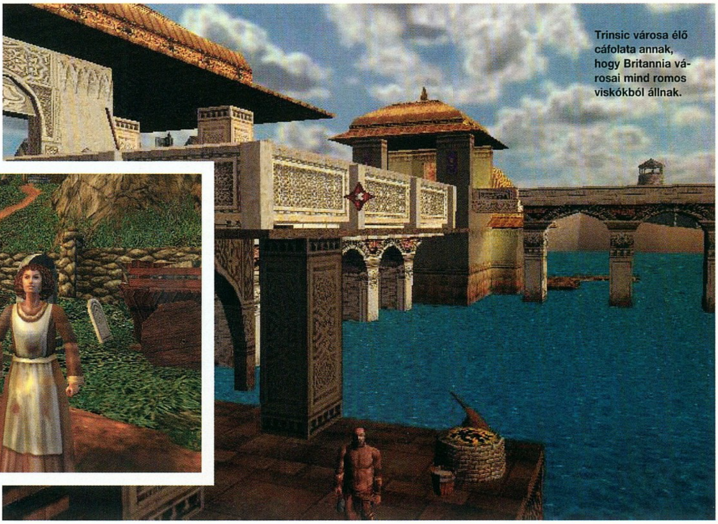
Ahhoz, hogy kiderítsük, milyen átok ül Britannián, végig kell járnunk azt a nyolc labirintusszerű kazamatarendszert, amelyből az oszlopok kinőttek. Ez egyik alkalommal sem csekély feladat, de a helyszínek és a feladatok markáns egyedisége kárpótol a nehézségekért.

A kazamatákban a nézet külsőre vált – talán ezért is érezzük, hogy a futni, mászni, úszni kényszerülő, szörnyekkel és rejtvényekkel is szembetalálkozó Avatarunk sok vonást örökölt a Tomb Raider-től. Lara Croft azonban boldog lett volna, ha valaha is ilyen helyszíneken járhat: unalmas, textúrázott átjárók helyett itt kárpittal borított, szökőkutakkal, oltárokkal és megannyi egyéb dologgal díszített folyosókat találunk. A rejtvények szintén túlmennek azon, hogy ha megnyomjuk a gombot, valahol kinyílik egy ajtó.

Az Ultima 9 kínálta kalandokban az eddigi legjobb interfész lesz segítségünkre. A mozgás és a harc a billentyűzet és az egér használatával szerfelett kifinomulttá vált, a tárgyakkal és emberekkel pedig legtöbb esetben már egy dupla kattintás révén is kapcsolatba kerülhetünk. Megszokott hátizsákunkon túl van egy övtáskánk is, amelyben a leggyakrabban használt tárgyainkat tarthatjuk, és amelynek tartalmáról a képernyő aljára tekintve tájékozódhatunk. Ezenkívül természetesen van iránytűnk, varázskönyvünk sőt Naplónk (Journal) is.

Itt a Pyros, hol a Pyros

Apropó, Napló. Köszönjük szépen, Origin Systems, már nagyon régóta szerettünk volna egy ilyet. A korábbi Ultima-játékokhoz ▶



Trinsic városa élő cáfolata annak, hogy Britannia városai mind romos viskókból állnak.



Minden egyes páncél és fegyver renderelt. Beleértve ezt a rendkívül szellős csontzubbonyt is.

▸ hasonlóan az Ascension-ben is az a lényeg, hogy minden szereplővel elbeszélgessünk, hátha útmutatást kapunk valamelyiktől a továbbiakkal kapcsolatban. Újdonság viszont, hogy a korábbiakkal ellentétben nem kell feljegyeznünk minden apró információt, mivel a Napló minden eseményt és beszélgetést magától rögzít. Mit is mondott Raven, hol fogtok legközelebb találkozni? Csak üsd fel a megfelelő oldalt, és már meg is találtad a választ. A Naplóban ezenkívül Britannia történetéről és az itt lakó szörnyekről is olvashatunk.

Az RPG-műfaj szabályai szerint szinte már természetes, hogy az Ascension végigjátszása nagyobb erőfeszítést igényel, mint a futás és a tűzgomb együttes használata. Ha komolyabb ellenfelekkel szemben is fel akarjuk venni a kesztyűt, a fegyverforgatás több ágában is képeznünk kell magunkat, többek között a kard-, buzogány- és pajzsforgatásban. Egy adott összegért a megfelelő helyen ezekre megtanítanak ugyan, de a képzés addig el sem kezdődik, míg ügyességünk és testi erőnk nem üti meg a szükséges mértéket.

A varázslatok elsajátítása és használata már önmagában elég témát adna egy játékhoz. A megszokotthoz képest kezdetben sok nehézséggel nézünk majd szembe, de ahogy új varázslatokat kapunk, és elég manánk van a használatukhoz, újabb és újabb képességek kerülnek a birtokunkba. A rejtvények megoldásához és az ellenségek legyőzéséhez még az olyan egyszerű varázslatok is új lehetőségeket biztosítanak, mint a Charm vagy a Telekinesis. A Lightning Storm vagy a Searing Rain birtokában pedig még a legvérmesebb ellenfelekkel is dacolhatunk. A megfelelő képességekre szert téve beszélhetünk a halottakkal, használhatjuk a teleportot és még Pyrost, a Tűztitánt is segítségül hívhatjuk, ha egyedül nem boldogulnánk harc közben.

Sajnos az Ascension-nek is megvannak a maga hibái, még akkor is, ha a Direct3D-gondokat nem pedzegetjük. Jól hangzik, hogy minden szereplő más-más hangon beszél, de hamar idegesítővé válik, amikor a harmadik munkanélküli amerikai szinkronszínész próbálja meg utánozni, hogyan beszélnek a parasztok. És akkor még nem is beszéltünk az olyan jelenségekről, mint amikor a szörnyek keresztülmennek a falon, ahelyett, hogy minket támadnának meg.

A grafikai engine hiányosságait egyébként felesleges lenne túldramatizálni. Egy óra játék után ugyanis hirtelen azon veszed észre magad, hogy már fel sem tűnik a nem teljesen folyamatos mozgás. Azt viszont lehetetlen nem észrevenni, milyen lenyűgözően kel életre az Ultima világa. Különösen a szabadtéri helyszínek látványosak, pedig a legtöbb 3D engine-nek éppen ez jelenti a legnagyobb gondot.

Hopp és kopp



Észrevetted már, milyen gyatrán jeleníti meg a legtöbb 3D-s játék a külső helyszíneket? Legtöbbször teljesen nyilvánvaló, hogy eredetileg nem erre találták ki őket. Az *Ascension* tájai ellenben álomszépek. Életszerű textúrák, valódi fák és vízesések, kanyargós utak – nagyszerű érzés közöttük járni.



Az izgalom a dungeonökben hág a tetőfokára, a hatást aztán a zenei aláfestés még tovább fokozza. Mozgalmas jelenetekre leginkább itt számítsunk, bár a lüktetést nem is annyira a cselekmény, mint inkább a helyszínek kidolgozottsága adja. Kéretik berezelni, de nagyon.



Ő Iolo, legrégibb és leghűségesebb útitársunk, akit a korábbi részekből már jól ismerhetünk. A baj csak az, hogy a Guardiannek sikerült átcsábítani őt a sötét oldalra. Az ilyen és az ehhez hasonló fordulatok teszik abbahagyhatatlanná a játékot.



Britannia hatalmas. Rengeteg a felfedeznivaló rajta. Ha véletlenül mégis kifogynál belőle, jobban teszed, ha hajóra szállsz, és körülnézel a szigeteken. Így aztán minden kezdődhet elölről. De vigyázz, ezzel a játékkal könnyen hetekre kikapcsolhatod magad a termelő munkából.



Éppen nem lenne baj, ha a hátizsákba több minden férne, ettől eltekintve azonban csak dicsérni lehet az *Ascension* kezelőszerveit. A könyvek megjegyzik, hol tartottál bennük, és voltaképpen mindenki és minden felderíthető egy dupla kattintással. Na és persze a Napló.



A gyönyörű képeknek azonban ára van, mégpedig a teljesítménycsökkenés. A támogatott 3D kártyák száma folyamatosan növekszik, de még így is kisebbre kell venni azt a minimális távolságot, amelyről a messzebb lévő tárgyak már megjelennek a képernyőn.

Nagyjából ennyi

Talán még a látványnál is lebilincselőbb maga a történet, Britanniát ugyanis ezúttal nem egyszerűen a pusztulás, hanem annál sokkal borzasztóbb vég, az erkölcsi romlás fenyegeti. Az Erények lezüllöttek, és velük együtt az egykor buja vidék is, amelyet eddig védelmeztek. A történet azzal lendül mozgásba, hogy kísérletekbe kezdesz a rend helyreállítására. Az események részévé válsz, és a következő fordulatra várva alig tudod abbahagyni a játékot.

Az élményt legfeljebb csak azért színezheti bizonyos fokú melankólia, mert az Ascension-nel immár Britannia történetének legutolsó fejezetei is megíródtak, és többé sohasem térhetsz vissza a régi, jól ismert halmok közé. Korábbi hőstetteid emléke olyan mélyen él a szereplők emlékeiben, hogy még ha ez az első találkozásod az Ultima-sorozattal, akkor is úgy érzed, ismerős tájakon barangolsz. Mint egy könyv, amelynek bárcsak sose lenne vége. De sajnos ennek is vége van egyszer, és minden elvégzett részfeladat menthetetlenül közelebb visz a befejezéshez.

Hát nagyjából ennyi. Ha az Ultima meghaladja a géped képességeit, kezdj hozzá a bővítéshez, vagy várd meg, míg kijön a javított változat. Ha viszont harapsz a kalandjátékokra, ne hagyd, hogy bárki is lebeszéljen az Ascension-ről. *PCF*

Ultima 9: Ascension

Electronic Arts (1) 351 3078
www.ultima9.com
Ha csak úgy: P300, 64Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P500, 256Mb, Voodoo3

Napló

Ultima 9: Ascension	
Thief	**90%**
System Shock 2	**86%**
Baldur's Gate	**86%**
Fallout 2	**84%**

Pro és kontra

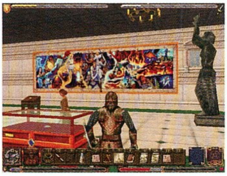
- ✓ Látványos
- ✓ Megkapó történet
- ✓ Óriási világ
- ✓ Azt csinálsz, amit csak akarsz
- ✗ Programhibák

Vélemény

91%



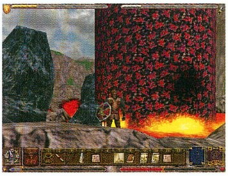
Milyen édes ez a vízimalom. Az ilyet imádnak a turisták. És lifttel lehetne felmenni a tetejére.



A Museum of Britanniában látható ez a falikárpit, amelyen korábbi hőstetteinket örökítették meg. Hát igen...

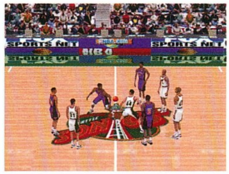


Ha külön utakon akarsz járni, rengeteg „alküldetés" közül választhatsz. Például felkutathatod a Kiran-pajzsot.



Tehát akkor ez lenne az az oszlop, amiről már annyit hallottunk. Részünkről a szerencse.

NBA Live 2000 kontra NBA Basketball 2000



Na, fiúk, addig pihizzetek, amíg száll a labda!

"Hölgyeimm és uraimm, üdvözöljük Önöket a ma esti ünnepi kosárlabdamérkőzésen! Szurkoljanak velünk a millennium győztes csapatáért!"

Az izgalom a tetőfokára hág. Két rivális csapat méri össze erejét szoros küzdelemben ma este. Kíváncsian várjuk, melyikük győzi le a másikat, ha csak pár pontos fölénnyel is. A levegő izzik a stadionban, úgyhogy vessünk gyorsan egy pillantást a versenyzőkre is!

Az Electronic Arts NBA Live 2000 csapata kék sortot és hozzá hasonló színű trikót visel. Ez a legutóbbi tagja annak a sorozatnak, amely már olyan régóta passzolgatja a labdát, hogy kérdés egyáltalán, van-e még valami ezekben a fiúkban, ami győzelemre viheti őket? Az ellenfél, az Activision hasonló nevű csapata, az NBA Basketball 2000, fehér mezt húzott erre az alkalomra, és szövetkezett a Fox Interactive-val. Vajon elég erősek lesznek ahhoz, hogy megdöntsék az EA egyeduralmát a kosárlabda területén?

Tuti tipp...

Elkezdődik a játék. Az első negyedben a játékosok kezdő, tapogatózó lépéseiket az opció menüben teszik. A Basketball 2000 gyorsan megszerzi a vezetést világos és áttekinthető felépítésével, amivel gyorsan és könnyen eljuthatsz a játékig. A Live 2000 megkísérli a védekezést, de a visszavágáshoz túl sok képernyőt és ismeretlen gombot használ. 2-0 a Basketball 2000 javára. A második negyedben a grafika lép pályára, ahol izgalmas, kiegyenlített küzdelemnek lehetünk tanúi. A Live 2000 nagyon erősnek tűnik a feltűnően nagyszámú poligon miatt, amivel mindegyik játékos saját arckifejezést és figyelemre méltó mimikát kapott. Éppen ezen részletek miatt kezd a Live 2000 előretörni. Remek megoldások egész sora, hihetetlenül realisztikus testmozgások segítik a játék menetét. 2-2.

Harmadik negyed. A figyelem feszültebbé válik, a közönség pedig hangosabbá. A Live 2000 messziről dob, csont nélküli találat, a tömeg tombol. Jobb a tömeg felől érkező zaj és a hidegvérű mezőnyjáték, de a három pontot a figyelemreméltó hangsáv miatt kapta. A közönség szívét rögtön megnyerte az elsőrangú hip-hop és funky zenei aláfestés, amit a Run DMC, Naughty By Nature, Rahzel és George Clinton szolgáltat. A Basketball 2000 semmitmondó dallamait csak viseld el szépen a mérkőzés végéig! A mérkőzés állása: 5-2 a Live 2000 javára.

A *Live 2000* erős a sok poligon miatt, amivel mindegyik játékos saját arckifejezést és figyelemre méltó mimikát kapott.

... vagy mégsem?

A Basketball 2000 időt kér a kommentárok összehasonlítására. Bölcs taktika, hiszen a TV-stílusú megjelenítés két kommentátorral, akik életszerűen poénkodnak egymással két pontszerzés között, feldobja a játékot. A Live 2000-et ebből a szempontból egy napon sem lehet említeni az ellenféllel. Egy fáradt hang sorolja fel pontosan a játékot illető kijelentéseket, semmi egyéb. Ezzel az új motivációval a Basketball 2000 sikert sikerre halmoz, a negyedik negyed elején egymás után kétszer dob kosarat. 6-5 a Basketball 2000-nek.

Már csak három perc maradt hátra a játékból. A Live 2000 cselhez folyamodik, és óvást jelent be. Azt állítja, hogy az élő TV-közvetítési stílus, amit a Basketball 2000 használ, igen szórakoztató, de nem más, mint reklám a Fox Interactive-nak. A bíró az áruló javára dönt, és két pontot megítél a Live 2000-nek, mire az visszaszerzi a vezetést. 7-6 a Live 2000 javára.



Cselezés, megint és megint. És lő! A *Live 2000* csatára újra a régi.

Az utolsó 30 másodperc, és elértünk a végső teszthez – a játszhatósághoz. Úgy tűnik, lelassult a tempó. A Live 2000-é a labda, de a Basketball 2000 elveszi tőle, kicselezve az ellenfelet. Már csak négy másodperc. Rajta, fiúk, most, vagy soha! A pálya közepéről a Basketball 2000 ugrik és dob. A labda eléri a palánkot, visszapattan a gyűrűről, megbillen egy kicsit, majd beleesik a hálóba. Amint a sípszó jelzi a játék végét, a Basketball 2000 játékosai örömujjongásban törnek ki: megadták ugyan az ellenfélnek a lehetőséget a nyerésre, de végül mégis megfosztották az EA-t a győzelemtől. Hölgyeim és uraim, tehát a mai mérkőzés nyertese az NBA Basketball 2000. A végeredmény: 9-7. *PCF*

NBA Live 2000
9 950 Ft

Electronic Arts · (1) 351 3078
www.ea.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, Win95
Ha tényleg: PII 300, 64Mb, 3D gyorsító

Pro és kontra
- ✓ Gyönyörű grafika
- ✓ Csodás hangzás
- ✓ Részletes kidolgozás
- ✗ Nehézkes kezelés
- ✗ Nagyon lassú betöltési idő

Vélemény: 74%

NBA Basketball 2000
9 900 Ft

Activision · (1) 223 2770
www.foxsports.com/interactive
Ha csak úgy: P200, 32Mb, Win95
Ha tényleg: PII 300, 64Mb, 3D gyorsító

Pro és kontra
- ✓ Pergő játék
- ✓ Gyors betöltési idő
- ✓ Jópofa kommentár
- ✗ Kis felbontás
- ✗ Reklám a Fox TV-nek

Vélemény: 76%



Hogy a *Live 2000*-ben a pálya tükröződik, inkább hatásos, mint idegesítő, a fickók pedig meglehetősen eredetiek: a fejlesztő nem sajnálta az egyéni arcberendezést tőlük. A grafika is lekörözi a *Basketball 2000*-ét.



Különféle kameramozgatások teszik érdekessé a játékot a *Basketball 2000*-ben, miközben – ez tagadhatatlan – a menetet végigkíséri a Fox TV reklámja.



Az engine elég jó mind a külső, mind a belső helyszínek megjelenítésében. Élvezd nyugodtan a pazar kilátást.



Kemény, elbűvölő (hát, úgy kinézetre), rennngeteg haja van - ő a Nooo Awleens-i Gabriel Knight. A póló a modell saját tulajdona.

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Bár biztosan nem egy Guybrush Threepwood, Gabriel Knight majdnem olyan régóta köztünk van, mint G. T. Most azonban minden(e) átment 3D-be és Knighty busa fejének búbjáig merül a különös eseményekbe, csodákba és a különböző lények vérébe.

Sehol egy ritkaság? A Gabriel Knight 3 (kapaszkodjatok meg) egy eredeti kalandjáték. Emlékeztek még rájuk? Ilyenekkel játszottak az emberek, mielőtt a PC-ket elárasztotta volna a gagyi FPS, RTS és RPG klónok végtelen áradata. Sőt mi több: annyira hagyományos, amennyire csak lehet – hagyományosabb még a Grim Fandango-nál is, hogy megemlítsük az utolsó nagyszerű példányát ennek az állítólag kihalóban lévő műfajnak. Van benne rengeteg szereplő, dialógus, tárgy és megfejtésre váró rejtvény. Semmi lövöldözés. Semmi valószínűtlen ugrálás. Egy szál életerőpont vagy varázsige sem. Semmi más, csak sima, racionális, ráérős gondolkodás egy komplex történettel megtámogatva.

Még mindig olvasol? Nagyszerű. Már csak azért is, mert bár a GK3 hagyományos, régimódinak egyáltalán nem nevezhető – újabb szép példa arra, miért nem szabadna hagyni, hogy a tisztességes kalandjátékok kihaljanak.

A sztori

Gabriel Knight, a sportos New Orleans-i kísértethistória-író valójában egy Shattenjäger – Árnyékvadász, aki a természetfeletti erők reprezentánsainak felkutatásával és elpusztításával foglalkozik. Grace Nakimurával, titkárnőjével együttműködve az előző két részben dolga akadt már gyilkossággal és vérfarkasokkal. Most egy kis francia városkába, Rennes-le-Châteauba hívják, ahol James herceg csecsemőkorú gyermekét rabolta el két titokzatos férfi. A James család históriáját átokként ülik meg az éjszakai látogatók, akik meglehetősen vámpírgyanúsnak tűnnek...



A templom plébánosa többet tud annál, amit hajlandó elmondani. Rá kell bírni, hogy beszéljen.

Gabriel laptopjával bizonyítékokat szkennelhetünk be, információkat szerezhetünk, hamis igazolványokat gyárthatunk, e-mailezhetünk stb.

Mozgásban az angyal

A GK-sorozat története jól tükrözi a játékok általában vett történetét. A Gabriel Knight 1 sima, ősrégi 2D-s program volt, a GK2-t pedig nagyrészben (vérfagyasztó) FMV-kre alapozták. A GK3 természetesen teljes egészében 3D-s – és nem előre renderelt helyszíneket használva á la Grim Fandango. Nem-nem, a GK3 teljes 3D motort kapott, mely ugyan aligha lehet riválisa az Unreal Tournamentben és társaiban működőnek, de pokolian hatásos egy egyszerű kalandjátékban.

Minden esemény hiteles 3D-s környezetben játszódik és a szereplők is poligonos megoldással készültek. Néhány korlátozással szinte bármerre barangolhatunk a helyszíneken, egyszerűen abba az irányba klikkelve, amerre menni akarunk – de az ügyes a dologban az, hogy még erre sincs feltétlenül szükség.

Ahelyett, hogy magukat a szereplőket irányítanánk, egy kamerán át is figyelhetjük a színteret, és ezt a kamerát szabadon mozgathatjuk körbe, egyszerűen az egér segítségével. Vagy a szobákban lévő kamerákat is használhatjuk, melyek hasznos, előre beállított szögekből készítenek felvételeket. Ha egy tárgyat alaposabban meg szeretnénk vizsgálni, egyszerűen [Ctrl]+klikk, és már rá is zoomolt a kamera, még a szoba másik feléből is.

Ahogy az megszokott, ha a kurzort egy fontos tárgy fölé mozgatjuk, a tárgy kivilágosodik; ha a bal egérgombbal klikkelünk, felbukkan a lehetséges cselekedetek listája, mely nagyban függ az adott szituációtól. Ha közelről, alaposan vizsgálunk valamit, Gabriel/Grace hirtelen lép be a kamera látószögébe ahelyett, hogy végigmenne a szobán, ez pedig felgyorsítja a játékmenetet. Az [Esc]-et lenyomva kihagyhatjuk az összes animációt, még jobban felpörgetve az eseményeket, ami felbecsülhetetlen, ha gyorsan át szeretnénk suhanni a helyszíneken.

Mindent összevetve, a Sierra által kiagyalt 3D rendszer figyelemre méltóan jól működik, meglepő, hogy erre a megoldásra eddig még senki sem gondolt. A szereplők animációja néha egészen furfangos, de ennek célja csak a vizuális élvezet növelése. Bár egy tisztességes 3D kártya nyilvánvalóan fontos, a felbontást és a grafikai kidolgozottságot lejjebb lehet állítani a lassúbb PC-k kedvéért.

Csak a tényeket, asszonyom

A grafikát félretéve a GK3 legnagyobb részben a már megszokott módon működik. Gabriel (esetenként Grace) bőrébe bújva beszélgetnünk kell a többi szereplővel a standard, témákra építő kérdezőrendszer felhasználásával, fel kell kutatnunk a nyomokat, össze kell szednünk egy csomó tárgyat és fel kell használnunk őket az elszórtan felbukkanó rejtvények megoldásához.

A játék időszakaszokra van bontva, ezek pedig napokra és órákra. Csak akkor haladhatunk át a következő szakaszba, ha az összes szükséges dolgot teljesítettük. Ez egyszerre istencsapása és áldás. Egyfelől az ember legalább tudja, hogy halad, másrészt viszont évtizedekre leragadhatunk, amíg fel nem fedezzük azt az utolsó kis dolgot, amit meg kell csinálni a továbbjutáshoz.



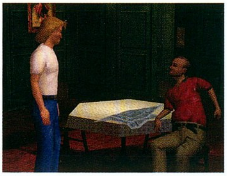
Figyeljünk oda alaposan a dörzsölt figurák viselkedésére, ha találkozunk velük.

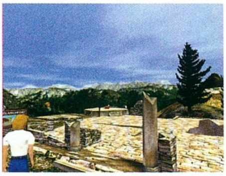
A GK3 hihetetlen mennyiségű dialógust tartalmaz, ez az oka annak, hogy 3 CD-t foglal el. Gabrielt az első részhez hasonlóan most is Tim Curry játssza (a Rocky Horror Picture Showból és egyéb hírhedt filmekből emlékezhetünk rá) – különös dolog hallgatni, hogyan próbál meg ilyen erős brit akcentussal hiteles New Orleans-i kiejtést produkálni. Ott van még Samantha Egger – Miss Moneypenny a legújabb James Bond filmben – de sajnos (khmm) Mark Hamill ezúttal kimaradt. Ja igen, és a valaha hallott legborzalmasabb skót és ausztrál tájszólások is.

Mindent megjegyezni, amit mondanak, elég nehéz. Gabe ugyan hord magánál egy diktafont és egy jegyzetfüzetet, de csak bizonyos alkalmakkor kapja elő őket, ami elég különös. Szerencsére később megkaparintjuk SIDNEY-t, Gabriel laptopját, amibe beszkennelhetjük a bizonyítékokat, információkat szerezhetünk vele, ujjlenyomatokat analizálhatunk, hamis igazolványokat gyárthatunk, e-mailt küldhetünk, nyomon követhetjük a gyanúsítottakat, satöbbi.

SIDNEY szerepeltetése ihletett ötlet, használata később külön játék-a-játékbanná alakul át. Végső soron az egész nyomozás sikere azon múlik, hogy SIDNEY-t megfelelően tudjuk-e használni a nyomok értelmezéséhez és a pokolian trükkös feladványok megfejtéséhez. És most az árnyoldalak... Ha egy kalandjáték inkább lebilincselő, semmint frusztráló szeretne lenni, következetesnek, sőt, megkockáztathatjuk, teljes egészében logikusnak kell lennie. Sajnos a Gabriel Knight 3 néha annyira evidens hibákat követ el ezen a téren, amiket könnyedén ki lehetett volna kerülni.


Gabriel őszinte csodálattal adózik a franciák bajusztermesztés terén elért sikereinek.


A sors szeszélye folytán a hotelban Gabriel összetalálkozik a Mosely felügyelő néven is ismert Ian Hisloppal.


Chateau de Blanchefort kitűnő, elhagyatott megfigyelőpontot kínál.

Például a játék elején találunk egy kalapot egy elveszett tárgyakat tartalmazó dobozban. Az ember természetesen megpróbálja felszedni, de Gabe valami olyasmit mormog, hogy „Nem, ez nem az én stílusom." Na jó, gondolja az egyszeri játékos, tiszta sor, akkor ez biztos nem érdekes. Később össze kell szedni egy álruhát, amihez – mint kiderül – pont ez a kalap kell. Nyomás vissza és láss csodát, Gabe most már egy szó nélkül felkapja a cuccot. Az efajta őrült kalandjátékos logika – csak akkor lehet felvenni valamit, ha a játék jónak látja – teljesen önkényes és abszolút valószerűtlen.

Ehhez nyugodtan hozzá lehet csapni az olyasféle válaszokat, hogy „Lehetne, de nem akarom.", vagy éppen „Miért csinálnék én ilyet?" – amire a teljesen logikus válasz az, hogy „Mert azt mondtam, hogy kékülnél meg." Az egészhez viszonyítva apróságok ezek és nem is jönnek elő túl gyakran, de nagyon is emlékeztetnek a Sierra kalandjátékok dicstelen régi napjaira. Ilyen taktikákat alkalmazni lapos, piszkos és egy jól megtervezett játékban teljesen felesleges dolog.


Hölgyeim, csak óvatosan, mert itt jön Bryan Adams és Don Johnson sátáni keveréke – Gabriel Knight. Arcának láttán számos ártatlan lányka alélt már el.

Művelődési központ

A GK3 elég lassan indul be. Az első két vagy három játékkal töltött óra dumálással, a főszereplők bemutatásával, körülnézéssel és töprengéssel telik – az ember azon töpreng, mi a halált is kellene csinálnia. Elsőre elég céltalannak érződik az egész.

Ha azonban túljutunk a némileg frusztráló bevezetésen, lassan kiderül, hogy a GK3 intelligens, ambiciózus és meglehetősen élvezetes játék. A kutakodás mélysége és a történetbe gyömöszölt információk puszta mennyisége lenyűgöző – felvonulnak a Templomosok, a Szent Grál, a Katarok, a Meringovinek (hogy ez mi lehet?) és még sok minden más. Umberto Eco olvasói biztosan jól fognak szórakozni.

Még érdekesebbé teszi a sztorit az, hogy mindez igaz – na persze a vámpíros részeket leszámítva. Rennes-le-Château tényleg létezik, bizarr templomával és annak szokatlanul gazdag alapítójával együtt, aki lehet, hogy tényleg talált valamit (bár az is lehet hogy nem), és aki rejtjeles üzeneteket hagyott hátra a környéken.

Fővonalbeli amerikai játék létére a GK3 elég nagy kockázatot vállal a történet befejezésével – de ettől csak még jobb lesz az egész. A tévedések elkerülése végett le kell szögezni, hogy a GK3 ízig-vérig felnőtteknek szóló játék és Gabriel lazáskodó, „humoros" megjegyzései ellenére legbelül nagyon is komoly.

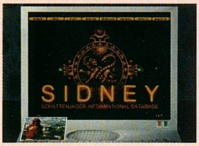

Ha beszállsz egy járműbe, a térképes képernyőn követheted a gyanúsítottakat vagy juthatsz el más helyekre.

Ha valami könnyű szórakozást, igazi kuncogóparádét, mániákus arcade-stílusú akciót vagy egy kis lötyögést keresel, ez a dolog nem neked való. Ha azonban részletes, néhol frusztráló, de ugyanakkor lebilincselő és gondolatébresztő kalandjátékra vágysz az igazán klasszikus fajtából, ebben a világban azonnal otthon érezheted magad. Csak az idő fogja eldönteni, van-e az utóbbi kategóriának elég rajongója, de jelen pillanatban a Gabriel Knight 3 üdítő és érdekes változatosságot jelent. **PCF**


„Helló, Fanny vagyok."

Gabriel Knight 3 10 950 Ft	Napló		Pro és kontra	Vélemény
F Sierra T (1) 262 2309	Grim Fandango	94%	✓ Pompás 3D engine	78%
I www.gabrielknight.com	Curse of Monkey Island	90%	✓ Szakértő módon összerakott sztori	
Ha csak úgy: PII-233, 32Mb, Win 95/98	Broken Sword 2	90%	✓ Sokáig játszható	
Ha tényleg: PII, 64Mb, 3D gyorsító	**Gabriel Knight 3**		✗ Nehéz lehet lépést tartani vele	
	Gabriel Knight 2	62%	✗ Néhány rejtvény túl bonyolult	

Megszentelt vagy elátkozott



✓ SIDNEY. A laptopunk önmagában véve is kész nyomozózseni, és ördögien jó munkát tud végezni, ha összegyűjtjük a betáplálandó adatokat. SIDNEY jól kivitelezett és hitelessé teszi a detektívveskedést. Egy megjegyzésünk azért lenne: ha már laptop, miért nem lehet mindenhol használni?



✓ A 3D engine. Egyszerű ötlet, ami az embert képessé teszi arra, hogy gyorsan mozogva megvizsgáljon minden helyszínt anélkül, hogy Gabrielt magával kellene cipelnie. A legtöbb tárgy részletesebb, mint egy hasonló akciójátékban, mivel az engine-t nem kell a sebességhez optimalizálni.



✓ A történet hátterének kidolgozottsága. Egyértelmű, hogy Jane Jensen, a szerző alaposan beleásta magát az önmagában is érdekes és valós sztoriba. Rengeteg művelődéstörténeti anyagot zsúfoltak bele, és ha nem is tud az ember semmit Rennes-le-Château történelméről, a dolog még mindig izgalmas – mert igaz.



✗ A rejtvények néha szándékosan nagyon homályosak, talán azért, mert annyira sok nincs belőlük. Itt például vissza kell emlékeznünk egy titkos kézfogásra – egy jelre – és meg kell ismételnünk, de amikor először látjuk, semmi sem utal arra, hogy a dolog fontos lehet, így aztán nagyon könnyű figyelmen kívül hagyni.



Íme csoportod megbízható tagjai. Néha ugyan nem azt teszik, amit parancsolsz nekik, de nem lehet nem szeretni ellenség-semlegesítő módszereiket.

SWAT 3

Milyen érzés terroristákat ólommal telepumpálni vagy épületeket lerohanni? Vajon neked való a kommandósélet? Ebben a játékban ez is kiderül.

A sztori

Igazából minél kevesebb szó esik a SWAT első két részéről, annál jobb. Leginkább interaktív mozinak lehetne őket nevezni, lapunk angliai kiadásában az első rész 70 százalékot kapott (valamikor az ősidőkben), a második pedig 38-at, ami mutatja, hogy egyik sem volt túl nagy szám. Istennek hála tehát a harmadik epizódért, mely napjaink első személyű lövöldözőseinek nyomdokain halad, megspékelve a játékot néhány ízletes taktikai elemmel. A végeredmény igazán nagyszerű fogás lett.



Muszáj volt összevérezni a szőnyeget? Ez biztosan nem fog kijönni.

Nézzünk szembe a ténnyel, Amerika furcsa hely. Bármelyik hely az lenne, ahol annyi fegyverlóbáló mániákus rohangál, mint a szabadság földjén. De a törvény és káosz kavargásából legalább születik néhány realisztikus játék, olyanok, mint ez az álszimulátor, melyben egy gyilkolásra kiképzett zsernyák bőrébe bújhatunk, és amihez az alapot a Los Angeles-i rendőrség SWAT egysége szolgáltatta. A helyszín persze Amerika – képzeljük el, milyen lett volna egy ilyen program, ha például Angliában játszódik. Vagy középkorú öltönyös figurák rohangálnának teáscsészével a kezükben kertitörpe-tolvajokat üldözve, vagy egy klasszikus csúcsossüveges bobbyval lenne nénk, akinek annyi dolga van, hogy benéz ide-oda meggyes pitét enni á la Csengetett, Mylord?

Világ szabadságharcosai, egyesüljetek!

Akármi is történne, biztos nem szerepelne a műsoron egy rakat nagykövetség-lerohanás és bravúros túszmentés. Az nem volna igazán angolos, ugyebár. Adjunk hálát tehát azért, hogy ilyesmik csak Amerikában esnek meg, no és a rengeteg első kézből szerzett tapasztalatért, ami miatt hihetetlenül valószerűen sikerülhet egy ilyesfajta játék. Márpedig, amennyire mi meg tudjuk állapítani, nagyon is valószerű lett – egészen addig a pontig, hogy az ellenfelek káromkodnak, amikor az ember felszólítja őket, hogy tegyék le a fegyvert. Szeretnivaló.

Ahogy az egy ilyen játéktól elvárható, a cselekmény a csendes lopakodás, majd hirtelen támadás és az ellenséges terroristák legyilkolása közötti térben mozog, a valódi LAPD módszereket szimulálva. Király. A küldetések kellemes változatosságot mutatnak – használaton kívüli üzletektől tetőlakásokig szellőzőkön, réseken, padlásokon kell keresztülnyomakodni, hogy kiszúrjuk és ártalmatlanná tegyük a rosszfiúkat.

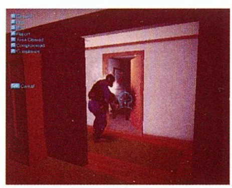
Még jobbá teszi a dolgot az, hogy akárhányszor kezdünk bele egy küldetésbe, a célpontok és az ellenségek helye mindig megváltozik. Vagyis az egyik pályán lelőhet egy terrorista a garázsban, és amikor elölről kezded ugyanazt a pályát, senki sem



Fel lehet ugyan szólítani a rosszakat, hogy dobják el a fegyvert, de nem mindig engedelmeskednek.



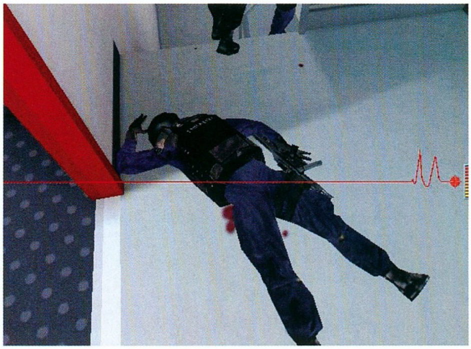
Légy könyörtelen azokhoz a gazemberekhez, akik rád és kollégáidra lövöldöznek. Mi azok vagyunk.



Mindig légy nagyon óvatos, mert egyetlen rossz mozdulat és már halott is vagy.



Akárhányszor játszol, az ellenfelek ravaszul mindig máshol rejtőznek el az épületben, így aztán sohasem lehet tudni, pontosan honnan is fognak előugrani.



Ha lerohansz egy épületet, mindig küldd előre a többieket, így ha meghalnak, te még mindig egészben vagy. Ezt nem gyávaságnak hívják, inkább taktikai tervezésnek.

A cselekmény a csendes lopakodás, majd hirtelen támadás és az ellenséges terroristák legyilkolása közötti térben mozog.

lesz a garázsban – esetleg még a környékén sem.

Rangkórság

Vérmérséklettől függően végighaladhatunk a karrierrendszerben egymásra épülő küldetéseken – itt alkalmasságunkat kell bizonyítanunk a változatos feladatok teljesítésével, előrehaladni a ranglétrán saját magunk és csapatunk teljesítményének függvényében – vagy egyből fejest ugorhatunk az események sűrűjébe, és benevezhetünk némi lövöldözésbe.

A játékélmény teljesen különbözik attól, amit a többi gondolkodtató lövöldözős nyújt. Még a Rainbow Six: Rogue Spear is teljesen más, mint a SWAT 3, és ez így helyes. Ebben a játékban tényleg settenkedni kell, a csapattársakat a küldetés teljesítésének különböző pontjain kell bevetni, és igazán hatékonyan kell őket és az általad alakított fickót irányítanod ahhoz, hogy az adott épületet megtisztítsd a terroristáktól. Egyedi és nagy kihívást támasztó a cselekményvezetés is – azok az emberek, akik a többi első személyű lövöldözősön átvalceroznak, ebben a játékban eléggé meg fognak szenvedni, mire felszívják magukat annyira, hogy simán végigmenjenek.

Azért nemcsak golyóálló mellényekről, hatalmas kézifegyverekről és izgalomról szól a dolog, mert bár az ellenfeleket irányító MI szinte tökéletes – képesek úgy csinálni, mintha megadnák magukat, hogy aztán alattomban megpróbáljanak lelőni –, ugyanez sajnos egyáltalán nem mondható el a csapattársakról. Az a baj velük, hogy néha túl dörzsöltek, néha viszont fájdalmasan agyalágyultak ahhoz, hogy jól együtt lehessen működni velük. Az egyik percben álldogálnak, mint egy rakás szerencsétlen, és várják, mikor lőnek le végre (ez egyébként elkerülhetetlenül be is következik), a következő percben pedig már szét is széledtek az épületben és minden egyes ellenséget leszednek, akit csak meglátnak – így aztán a játékosnak már nem sok élveznivaló marad.

Baráti kebel

Van valami zavaró abban, amikor az ember nem kapja meg a neki járó igazságos részt a terroristavadászatból. A bajtársak még akkor sem fogják mindig a dolgot, amikor tisztességes parancsokat adunk nekik, és könnyen benne hagyhatnak a slamasztikában. Ha azonban sikerül belekeveredni a buliba, az maga az élvezet. A golyók úgy viselkednek, ahogy a nagykönyvben meg van írva – eresszünk néhány fémgaluskát az egyik ellenségbe, és a megfelelő testtájai máris használhatatlanná válnak. Hacsak nem durrantunk egy sorozatot az ellenlábasok fejébe, valószínűtlen, hogy egy lövéssel le tudjuk szedni őket.

Kevés a SWAT 3-nál valósághűbb akciószimulátor létezik. Az MI kisebb hiányosságain kívül minden lényeges elvárás teljesül ahhoz, hogy a játék pont olyan legyen, mint a valóság. Ráadásul marhára szórakoztató is, mert itt biztos nem lőnek agyon, míg a valóságban ezt sajnos nem lehet garantálni. Kellemes. *PCF*



Ha messzire akarsz jutni, mozgás közben minden lehetséges irányból képesnek kell lenned lelőni az ellenfeleket.



A túszokat nem szabad lelőni. Szépen biztonságos helyre kell vinni őket. Érthető?

SWAT 3
10 990 Ft

Sierra (1) 262 2309
www.sierrastudios.com

Ha csak úgy: P233, 32Mb, Win95
Ha tényleg: P350, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Delta Force	90%
SWAT 3	
Rainbow Six	87%
Spec Ops	83%
Rainbow Six: Rogue Spear	82%

Pro és kontra

- ✓ Szép, és nemcsak a csúcsgépeken
- ✓ Változatos küldetések
- ✓ Halálosan valószerű
- ✓ Millió fegyver
- ✗ Az MI néha rendetlenkedik

Vélemény

87%

Elit vagy elítélt?



Ez a játék annyira valósághű, hogy jó néhány tárat ki kell lőni, mielőtt az ember tényleg végezne valamelyik ellenséggel. Sajnos egy láblövés nem elég – főleg ha védőruhát viselnek.



Minden pillanatban olyan, mintha tényleg a Los Angeles-i Rendőrségnél dolgoznánk. Mindenki amerikai akcentusban hadovál, az összes felszerelési tárgyhoz hozzáférünk, és az eligazítások is úgy mennek, mint a valóságban.

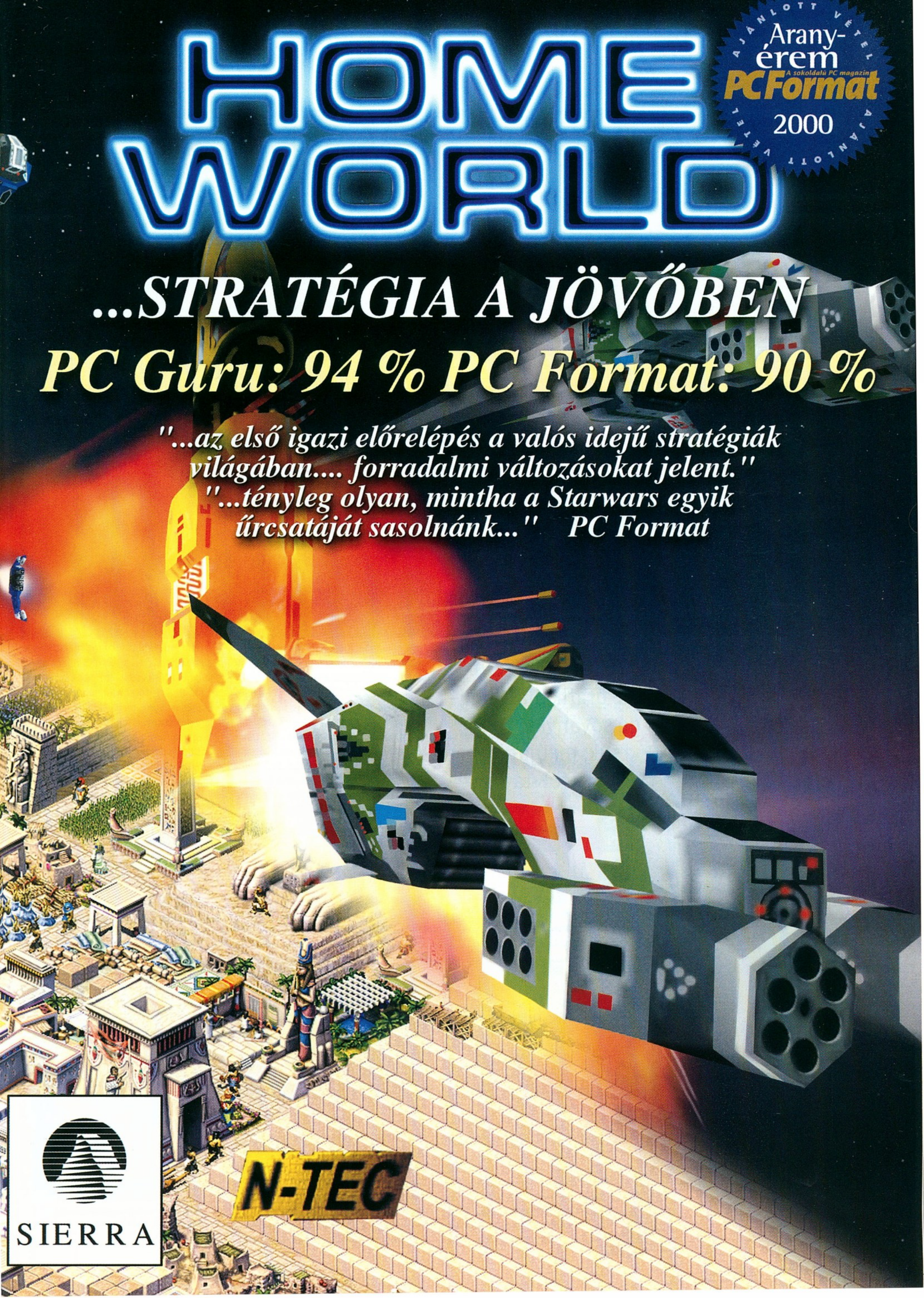


Még egy szerényebb képességű PC-n is csúcs a játék kinézete. A legjobb megjelenéshez persze egy rakásnyi hardverelemre lesz szükség, de akkor sem kell aggódnod, ha PC-d nem ilyen – a program attól még futni fog.



Néha a kollégák nem pontosan azt teszik, amit az ember parancsolt nekik – azt pedig minden jó menedzser tudja, hogy ha az alkalmazottak nem tartják be az utasításokat, emberhalál lesz a dolog vége. Kivéve, ha az illető egy mozit irányít. Vagy egy gyorsbüfét.


N-TEC
HAVAS
interactive
EUROPE
PHARAOH
STRATÉGIA A MÚLTBAN...
PC Guru: 94 % PC Format: 90 %
" Fantasztikus grafika és zene... hihetetlenül élvezetes játék. "
" Az emlékműépítés király(i) "


HOME
WORLD
AJÁNLOTT VÉTEL
Arany-
érem
A sokoldalú PC magazin
PC Format
2000
...STRATÉGIA A JÖVŐBEN
PC Guru: 94 % PC Format: 90 %
"...az első igazi előrelépés a valós idejű stratégiák világában.... forradalmi változásokat jelent."
"...tényleg olyan, mintha a Starwars egyik űrcsatáját sasolnánk..." PC Format
N-TEC
SIERRA



Elég korrekt masinára lesz szükség ahhoz, hogy ilyen jól nézzen ki a játék.

Delta Force 2

Az első rész nagyszerű volt, de grafikailag eléggé soványka. Lássuk, mi újat hoz a folytatás!



A *Delta Force 2*-ben anélkül nézhetünk ki így, hogy a barátaink kiröhögnének.

Az eredeti Delta Force elég pocsékul nézett ki, nem? A voxeles technológia miatt a távolban lévő dolgok szuper látványt nyújtottak, viszont a közelünkben minden olyan volt, mint egy tál kutyakaja. De ettől még csúcs volt. Maga a csoda. Azelőtt egyszer sem sikerült az orvlövészkedést, az árnyékban elrejtőzést, gondos célzást és aztán a terroristák fejbedurrantását tökélyre fejleszteni. Nos, a Delta Force-ban mindez összejött, ezért hódította meg szívünket és el ebédszüneteinket.

El lehet képzelni tehát, mennyire örültünk, amikor a Delta Force 2 megjelent a színen. Megindult a bunyó a szerkesztőségbe került példányért. Na azért nem igazi vérre menő harc, elvégre élő embereket bántani ronda és kegyetlen dolog.

Elektrosokk

Így aztán azt is elképzelhetitek, mekkora csalódás volt, amikor fény derült a szörnyű igazságra. Igen, a Delta Force 2 nagyjából olyan, mint az elődje. Elég egy pillantást vetni a grafikára, már láthatjuk is miért, és pontosan ettől törtünk le, mint a bili füle. Azért vannak jó hírek is, mert bár messze van attól, hogy az előző részt túlszárnyalja, az egyjátékosos küldetéseket az indítás után helyből nem tudtuk abbahagyni hat óra hosszáig.

Hogy miért? Hát, egyszerűen mert az előző rész olyan jó volt, és mert ebben a verzióban is éppen elég csavar van ahhoz, hogy érdemes legyen játszani vele. De csak éppen elég.

Ég a szőnyeg

Akkor mi az újdonság? Nos, noha a kinézete elég nyeszlett, a Delta Force 2 jó pár javítást tartalmaz az eredetihez képest. Először is rengeteg új fegyver áll a rendelkezésünkre – kezdve a vadonatúj puskáktól, amelyekkel mérföldekről leszedhetjük az ellenfeleket, az új golyóálló mellényeken át, amikben többször mellbelőhetnek, mielőtt elhaláloznánk, a kamerákig, amikkel azt is láthatjuk, amit szabad szemmel nem. Nyugodtan mondhatjuk, hogy a játéknak számos elsajátításra váró, élvezetes új oldala van.

Továbbá egy rakat pálya, gyorsindítási lehetőség, amivel rögtön az események közepébe kerülünk, valamint két extrakemény hadjárat is vár, változatos kihívásokkal. Az igazi fejlődésen mégis az ellenséget irányító MI ment át. Többé nem lehet lazán végigsétálni a küldetéseken – mostantól igazi kihívást jelentenek még a legharcedzettebb Delta Force fanatikusoknak is.

Eddig az ember nyugodtan odaballaghatott az egyik terroristához és belepumpálhatott némi ólmot a fejébe anélkül, hogy a haverjai igazából bármit csináltak volna. Most azonban jobb, ha észnél vagyunk, mert a könyörtelen ellenfelek csúnyán fejbe lőnek, amint megpillantják a buránkat. Itt az ideje tehát az igazi taktikai finomságok bevetésének – no és az aljnövényzetben való folyamatos rejtőzködés sem árt.

Szerencsére ebben segítségünkre van

A sztori

Az első Delta Force forradalomszerűséget indított el az első személyű lövöldözősök kategóriájában, mivel valami olyasmit kínált, amit kevés társa – annak lehetőségét, hogy elgondolkozzunk azon, mit is csináljunk, és gondosan kiterveljük a következő lépést. Azóta számos hasonló játék jelent meg és próbálta megszerezni a koronát, de csak egy – a Rainbow Six: Rogue Spear – jutott a trón elnyerésének közelébe. Vajon a Delta Force 2-nek sikerül a családban tartania a királyi címet?



A képernyő sarkában elhelyezkedő térkép mutatja, merre megy éppen az ember.



A sötétben nem igazán látni semmit, de nincs ok az aggodalomra, az éjjellátó készülék kéznél van, ha szükség lenne rá.


Próbáljuk meg a csapattársakra bízni a lövöldözés javát – így kisebb az esélyünk az elhalálozásra.


Attól függően, milyen fegyvert használunk, orvlövészkedéssel is le lehet szedni az ellenfeleket.



A csapattársak nem túl okosak – egyszerűbbnek bizonyulhat egyedül bemenni és kinyírni annyi ellenséget, amennyit csak lehet anélkül, hogy őket is belekevernénk a dologba.

Nagyjából még mindig a *Delta Force 1.5*-nél tartunk – inkább egy köztes állapotnál, semmint egy vadonatúj játéknál.

a vadonatúj taktikai rendszer, amely lehetővé teszi, hogy saját magunkat és szakaszunk embereit az eddigieknél jóval gondosabban irányíthassuk. Az aljnövényzet is megváltozott, így most már sokkal könnyebb elbújni. Köszönhetően ezeknek a finomításoknak, a Delta Force 2 sokkal keményebb és változatosabb lett, mint elődje volt.

Gyűlnek a gondok

A hadigépezet működtetése azonban nem ígér igazán felhőtlen szórakozást, mivel a Delta Force 2-nek van néhány igazán durva hiányossága is. A legnagyobb gondunk az, hogy valósággal szürcsöli a hardvert. Igen, a gyengécske látvány ellenére igazán pörgős gépre van szükség ahhoz, hogy élvezhető tempóban menjen a program. Egy lassabb példányon még teljesen alapra vett grafikával is csak döcög, és ez kivételesen megnehezíti akár egy darab pontos lövés leadását is anélkül, hogy az ellenség el ne találna.

Ha azonban megvan a megfelelő konfiguráció, a játéknak ez a része nem igazán okozhat gondot. A Delta Force 2 második nagy problémáját az jelenti, hogy az eredetihez képest nem változott eleget. Kínál ugyan néhány sokkal keményebb pályát, új fegyvert és dörzsöltebb ellenfelet, de még ezekkel is csak nagyjából a Delta Force 1.5-nél tartunk – inkább egy köztes állapotnál, semmint egy vadonatúj játéknál.

Ha már éppen készültél elmorzsolni egy könnyet a csalódástól, mégse tedd. Nem, tedd csak le a papírzsetyót, annyira azért nem vészes a helyzet. Inkább egy olyan haverhoz lehetne hasonlítani, akit pár hétre börtönbe csuktak kisebb kihágások miatt. Az ember tudja, hogy rosszfiú, egyáltalán nem helyesli, amit csinált, de mégsem tud haragudni rá, sőt, ő az első, aki fizet neki egy sört, amikor kiengedik.

Ilyesféle érzéseink vannak a Delta Force 2-vel kapcsolatban. Tudjuk, hogy nem valami különleges, és túlságosan hasonlít az előző próbálkozásra, mégis elég kitartóan nyomulunk vele már egy ideje egyjátékosos és többjátékosos üzemmódban is. Ez pedig mindent elmond ugyebár. Végül is elég jól elszórakoztunk/szórakozunk vele, és minden kétséget kizáróan a kedves olvasó is ellesz vele, persze csak ha bírja a PC-je.

A Delta Force 2 grafikailag elég soványkának tűnhet, akadozhat a lassabb gépeken, és nem sokban különbözhet az eredetitől, de valami miatt mégis imádjuk – és ez a valami az élvezetessége. Az igazi ítéletet ugyanis az mondja ki, hogy minden szórakozás ellenére – ami ahhoz kellett, hogy megfelelő működésre bírjuk a játékot – lelkesen görnyedünk felette és időnk elég nagy részét áldozzuk rá. Ez pedig önmagáért beszél és a legszívélyesebb ajánlás mindenki számára. *PCF*

Delta Force 2

Nova Logic
www.novalogic.com
Ha csak úgy: P266, 64Mb, Win95
Ha tényleg: P450, 128Mb, 3D gyorsító

Napló

Delta Force	90%
Rainbow Six	87%
Delta Force 2	
Spec Ops	83%
Rainbow Six: Rogue Spear	82%

Pro és kontra

- ✓ Teljesen addiktív
- ✓ Keményebb küldetések
- ✓ Az orvlövészkedés csúcsa
- ✗ Igazi erőmű kell hozzá
- ✗ Majdnem olyan, mint az első

Vélemény

84%

Durran vagy puffan?


Hasonlóan az eredeti játékhoz, az orvlövészkedés megint nagyon élvezetes. Itt azonban már megbújhatsz a fűben, ártatlanul, mint egy bárányka, egyszerűen arra várva, mikor jelenik meg egy ellenség, akit aztán korrektül agyon lehet lőni. Kellemes, melengető érzés, nemde?


A küldetések sokkal keményebbek lettek, és ez főleg az ellenfeleket irányító MI-nek köszönhető, amelyet alaposan feljavítottak. Így aztán most már ne is számítsunk arra, hogy a nyílt mezőn rohangálhatunk anélkül, hogy golyót kapnánk. Ez már az igazi dzsungel.


Ezt figyeljétek! Az épületek már nemcsak díszletként szolgálnak, mint az első részben, de apró darabokra is lehet robbantani őket, és ez elég sirály. Csak bevágunk néhány gránátot a sátrakba, és már lehet is gyönyörködni a nagy durranásban – sokkal egyszerűbb, mint géppuskával berontani.


Ez a kép az első részből származik. Legyünk csak őszinték, a látvány nem sokban változott, igaz? No és a játékmenetet illetően sincs túl nagy különbség. Mégis, mindkettő marhára szórakoztató. Tehát előre.

Star Trek: Hidden Evil

Csatlakozz az Új Generáció sztárjaihoz az Activision új Star Trek játékában – biztosítsd ki a rekeszizmodat és lézerfegyveredet.

Licenc alapján készült Star Trek játékokból nincs hiány, de az Unreal motorját használó Klingon: Honor Guard-on kívül mindegyik agymunkára kihegyezett, szinte teljesen akciómentes darab. A Star Trek: Hidden Evil megpróbál némi izgalmat vinni a jól ismert sci-fi kalandok világába, 3D-s, valós idejű grafikával és lézerfegyverek robajával dobva fel az eseményeket. Ez mind nagyon szép és jó, de a Trek rajongókat igazán Patrick Stewart és Brent Spiner szereplése hozza lázba – őket inkább Picard kapitány és Mr. Data néven ismerhetjük.

A két Star Trek megasztár hangja néhány embernek biztosan elég ahhoz, hogy beruházzanak az Activision első próbálkozásába a húspiacon, a nehezebben meggyőzhetők kedvéért azonban itt következnek a bizalmas információk. Az előző Star Trek kalandozások immár elavulóban lévő mutass-rá-és-klikkelj stílusa helyett közvetlenül irányíthatjuk Ensign Sovokot, aki végigrohangálja, lövöldözi és, ööö, trikordozza a különböző küldetéseket.

A mozdulatlan kameraállás és a statikus hátterek a Resident Evil-re és a Nocturne-re emlékeztetnek – de semmi pánik!

A sztori

A Star Trek: Insurrection című film nyomdokain haladó Star Trek: Hidden Evil-ben Ensign Sovok szerepét alakítjuk, akit a Son kolónián felfedezett különös romok kivizsgálását segítendő neveznek ki Picard kapitány mellé. Sajnos kiderül, hogy a Son néhány lakója valami egészen sötét dolgot tervezget a régészcsapat háta mögött. Picard kapitány hamarosan eltűnik, a soni lázadók pedig útakadályokat és pajzsokat telepítenek mindenhová. Most már csak tőlünk függ, hogy kiderül-e, mi történik valójában.



Csak hogy még bonyolultabb legyen a helyzet, az ellenfelek láthatatlanná tevő holosuitot viselnek, amikor nem támadnak.



A teleportáció megjelenítése abszolút lenyűgöző. Csillog-villog az ember a tisztaságtól.

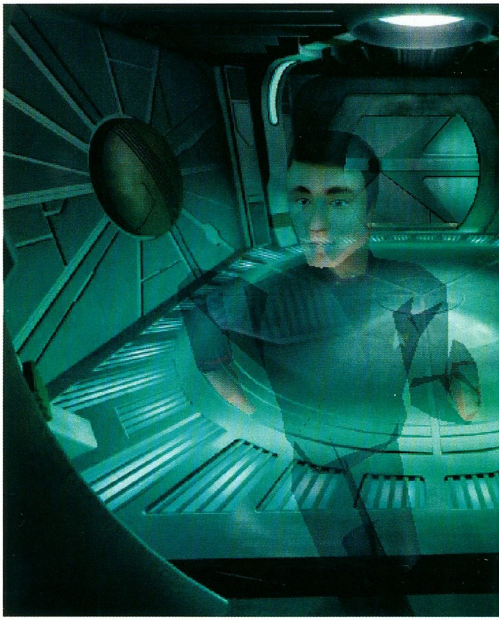
Nem túlélős horror Star Trek epizód következik, ablakon bezuhanó zombi vulkánokkal és gigantikus tribble-kel, akik a legénység tagjainak fején csemegéznek. Nem, teljesen kóser Star Trek-es légkörben zajlanak az események.

Csillagfösvény

A Hidden Evil felvonultatja szinte az összes szerzői joggal védett Star Trek klisét: bajba jutott idegen fajokat, egy rakat csúcstechnológiás mindenfélét, néhány színpompás lövöldözést, továbbá némi óvatos settenkedést. Az események lassan jönnek lendületbe, így van időnk kényelmesen elhelyezkedni Sovok Csillagflottás egyencsizmáiban. Az első küldetésben karakterünk harci mozdulatainak elsajátítása a feladatunk. Először is oda kell lopakodnunk egy őrhöz, és – hurrá – egy jól irányzott, idegközpontra mért ütéssel meg kell bénítanunk. A hátulról támadás még sohasem volt ennyire szórakoztató, különös, hogy ez a mozdulat ilyen sokára került csak be egy számítógépes játékba.

Ha az őr már ájultan hever, itt az ideje előkapni a lézerfegyvert és levadászni néhány parazitát. Az automata célzás a várakozásoknak megfelelően jól működik, ráadásul még egy vonzó ikon is megjelenik, mely az aktuális célpontot mutatja. Amint úgy érezzük, hogy elsajátítottuk az alapokat, egyszerűen lépjünk ki a holodeckből, ezzel be is fejeztük a kiképzést és elkezdődhet a valódi játék.

Első pillantásra a Hidden Evil kategóriája tipikus képviselőjének látszik: egy kis beszélgetés itt, néhány felszedett tárgy ott, közben elhalálozik pár rosszfiú… Hamarosan kiderül azonban, hogy a Star Trek licenc tényleg valami mást jelöl. Először is, a megszokottan unalmas vizsgálás funkció helyett egy trikorderrel hadonászhatunk – ász! Oké, ez inkább csak apróság, de nagyban fokozza a hangulatot. A kommunikátor is vérprofi, nem kis részben azért, mert a kis csevegések során Picard és Data burkolt célzásokkal látnak el arra az esetre, ha nem lennénk teljesen biztosak a következő lépésben.



Az ilyen érzékelők még a holosuitba bújt behatolókat is kiszúrják. Jellemző az ellenségre az ilyesfajta gondolkodás – ezek feltételezik embertársaikról, hogy azok láthatatlanul mögéjük lopakodnának. Paranoiások.

Szinte az összes szerzői joggal védett *Star Trek* klisé felvonul: bajba jutott idegen fajok, sokféle technológia, néhány színpompás lövöldözés.

Elveszteni az ösvényt

A legtöbbször használt eszköz persze a lézerfegyver. Bár hasonlít egy videoirányítóra, hatalmas sárga halálsugarakat lő ki, és a csaták pontosan olyanok, mint a TV-ben. Az egyetlen baj az, hogy nem lehet állítani az erejét, így aztán a robbantás szóba sem kerülhet – és talán azt az észrevételt is megbocsájtják, hogy napjaink szuperpörgős deathmatchei mellett a Star Trek ládák mögül előugrálós harci stílusa kissé túlságosan is ásatagnak tűnik.

Na jó, talán nem olyan gyors és kifinomult, mint a csúcskategóriás első személyű lövöldözősök, de ettől még a Hidden Evil harci jeleneteinek is megvan a maguk sajátos bája. Mivel az ellenséges lövések nagyon erősek, és leégés elleni spréből is elég kevés akad, muszáj fedezéket keresni. A praktikus oldalazó lépéseket használva (ezek az ilyen típusú játékokból általában hiányoznak) könnyedén bukkanhatunk fel a semmiből és áraszthatjuk el elektromos halállal a mit sem sejtő ellenfeleket.

Ahogy már említettük, az ilyen kilépők pont olyanok, mint a sorozatban, és kellemes változatosságot jelentenek napjaink turbótöltős gyilkolófesztiváljai után. A Hidden Evil azért jóval többről szól, mint a sima lövöldözésről, a játék jelentős része feladványok megoldásával és felderítéssel telik. A feladványok kiemelkedően jó minő-



Összefoghatsz a szinte legyőzhetetlen Datával a son'a-i gazfickók legyűrésének érdekében.



Különös idegen lények támadnak meg még különösebb fészkeikben.



ségűek és még a vulkánok számára is élvezhető mértékben logikusak. Nyoma sincs a „minden vackot kipróbálok, ami csak nálam van" típusú badarságoknak – itt minden tárgynak van legalább egy konkrét célja, ha az ember átgondolja az adott szituációt és kipróbál egy pár dolgot, túl kell tudnia jutni az akadályokon anélkül, hogy évtizedekre leragadna.

Lopakodó üzemmódban

A tapasztalt kalandjátékosok összességében talán kissé földhözragadtnak fogják érezni, de a feladványok beillesztése a történetbe nagyszerűen sikerült, és hasonló játékokból jól ismert borzalmasan művi, kiagyalt részekkel sem találkozunk. Talán meglepő, de még némi lopakodásra is alkalmunk nyílik. Látszik, hogy a fejlesztők alaposan átgondolták a témát és nem meggondolatlanul ugrottak bele. Ahelyett, hogy az árnyékban settenkednénk, egy holosuit nevű játékszert kapunk, ami láthatatlanná tesz. Egyszerű!

Azért semmi sem tökéletes – ha beleszaladunk egy őrbe vagy átsétálunk egy biztonsági fotocellán, azonnal leleplező-dünk. Ha ez bekövetkezik, akár halottak is lehetnénk, tehát legjobb menteni és nem rohangálni mániákus módjára. Várjunk csak, na itt jön egy gubanc: a mentés. Miközben a Hidden Evil legtöbb elemében csodásan ésszerű, valami miatt nincs lehetőség gyorsmentésre és töltésre. Ami főleg azért idegesítő, mert szereplőnk nagyon sebezhető, és bizonyos helyeken csak jó pár próbálkozás után tudunk átjutni. Ez ugyan semmilyen szempontból sem teszi tönkre a játékot, de elhalálozásunk esetén irritálóan sokáig tart az újratöltés.

A dühítő várakozástól eltekintve a Star Trek: Hidden Evil meglepően kellemes akció-kalandjáték, mely megőrzi a TV-sorozat hangulatát. Nem ez a világ legravaszabb és legújszerűbb játéka, de a szórakoztató fajtából való, és valószínűleg ti is végig akarjátok majd játszani, ha egyszer belekezdtek.

PCF

Kábító vagy ámító?



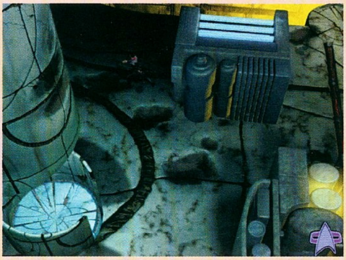
✓ A vulkán idegbénítás használata roppant szórakoztató, és az elején, a gyakorlóküldetésben nyugodtan tökéletesíthetjük ezt a képességünket. Egyszerűen nyomjuk le a [4]-et, hogy megfelelő pozícióba emeljük a kezünket, aztán pedig a [space]-t, hogy szakavatottan lecsapjunk az ellenfél nyakára.



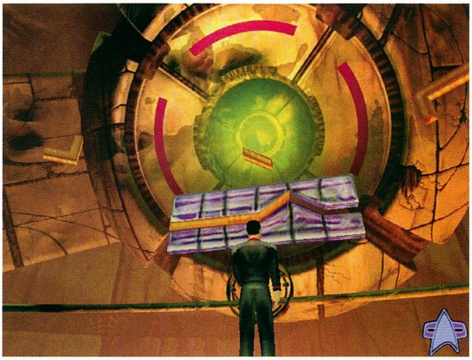
✓ Az idegen lények, akikkel találkozunk, nagyon jól vannak elkészítve, főleg mert emlékeztetnek a Half-Life-ban szereplő rokonaikra. Azonban nemcsak dísznek rakták őket a játékba, némelyik feladványban pontosan meghatározott példányokat kell felhasználnunk. Néhány viszont kizárólag arra vár, hogy valaki végre lelője. Pompás!



✓ Bár testi valójukban természetesen nem jelennek meg, a Stewarttal és Spinerrel felvett rádióüzenetek fantasztikusak, és nagyban hozzájárulnak a rendkívül fontos, valódi Star Trek-es hangulat megteremtéséhez. Noha Stewart produkciója minket inkább emlékeztetett a Simpsons-ban, semmint a The Next Generation-ban nyújtott teljesítményére. Furcsa.



✗ Lehet, hogy nem tűnik olyan fontosnak, de az ember néha nem sétálhat át a háttér olyan részein, ahol pedig elméletileg szabadon át kellene tudnia menni. Bár persze jobban néz ki így, mintha ronda nagy útelzárók hevernének szanaszét, és egy idő után a behatároltsághoz is hozzá lehet szokni.



Az idegenek transzportereinek beindításához ilyen egyszerű logikai rejtvényeket kell megoldani. Vajon hol van Mr. Spock a szükség óráján? Ja, bocs, ez nem az a sorozat.



A vulkán idegbénítással nagyszerűen ki lehet iktatni egy őrt anélkül, hogy a többi figyelmét felhívnánk magunkra.

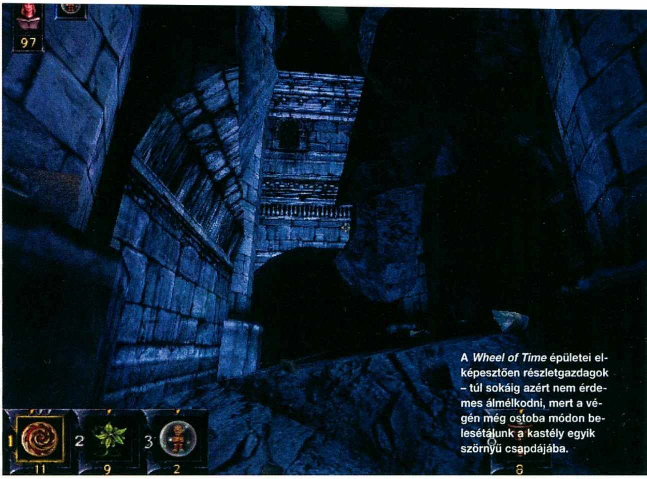
Star Trek: Hidden Evil

F Activision T (1) 223 2770
I www.activision.com/games/hiddenevil
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 4x CD-ROM
Ha tényleg: P350, 64Mb

Napló		Pro és kontra	Vélemény
Klingon: Honor Guard	90%	✓ Szuper Star Trek hangulat	81%
Resident Evil 2	86%	✓ Fantasztikus rejtvények	
Star Trek: Generations	85%	✓ Profi lövések	
Star Trek: Hidden Evil		✗ Nincs gyorstöltés	
Nocturne	58%	✗ Lineáris játékmenet	

Wheel of Time

Az idő kereke a szerencse kerekén forog. Vagy valami ilyesmi. Vagy ennek semmi értelme? Oké, kezdjük elölről.


A *Wheel of Time* épületei elképesztően részletgazdagok – túl sokáig azért nem érdemes álmélkodni, mert a végén még ostoba módon belesétálunk a kastély egyik szörnyű csapdájába.

Robert Jordan fantasy-világát a képernyőre varázsolni egyáltalán nem könnyű feladat – ezért sem kellene túlságosan megrónunk a Legend csapatát eléggé tucatjellegű 3D-s lövöldözősükért. A hátteret természetesen az Unreal engine-je szolgáltatja, biztosítva a csodálatos grafikát és az erőteljes multiplayer technológiát (legyen erre élő bizonyíték az Unreal Tournament), egyforma könnyedséggel kezelve a nagy, nyitott tereket és a részletesen kidolgozott, baljós hangulatú folyosókat és termeket.

Hogy akkor miért lett a Legend (legismertebb dobásuk a Return to Na Pali című Unreal mission pack) legújabb első személyű lövöldözőse ennyire ijesztően középszerű? Ez itt az egymillió forintos kérdés, és – hogy bevessünk még egy vetélkedős metaforát – ezt senki sem fogja kiforgatni a szerencsekerékben. Valójában a válasz eléggé egyszerű. A Wheel of Time a legkönnyebben megbocsátható hibát követi el – a túl sokat markolni akarás hibáját. A Legend szarkája nagyon sokat akart, de az a bizonyos farok sajnos másként viszonyult a dolgokhoz, így aztán furcsa, lövöldözős, RPG és stratégiai elemeket felvonultató kotyvalék lett a végeredmény – bár még így is jobban néz ki, mint a hasonló próbálkozások 90%-a.

Megkövezni az eretnekeket!

A Jordan teremtette univerzumból ihletet merítő Wheel of Time-ban gyorsan változó, mágiával és akrobatamutatványokkal átitatott világba kerülünk, olyan helyre, ahol nem jártunk... nos, a Raven nagyszerű Heretic 2-je óta. A műfaj többi képviselőjéhez hasonlóan a Wheel of Time-ban is tökéletesen kell uralnunk a billentyűzet/egér kombinációra épülő irányítórendszert ahhoz, hogy hatékonyan tudjunk navigálni a teljes egészében 3D-s környezetben, mely egyébként néhány rendkívül kellemes D&D jellemzővel is bír. Hatalmas, cigánykaravánokkal és tábortüzekkel benépesített köves síkságok váltakoznak földalatti, vízvájta alagutakkal és termekkel, ezek mellett pedig középkori- és kísértethistóriákból előlépett kastélyok teszik teljessé a Wheel of Time hatásos helyszínkínálatát.

A Legend csapatának sikerült igazi előrelépéseket tennie, annak ellenére, hogy a játék elég konvencionálisnak érződik.

Bár a látványvilág kábító (kiegészítve szemrevaló fényhatásokkal, aprólékosan kidolgozott épületekkel és tagbaszakadt szereplőkkel), annyira azért nem kábít el, hogy észre ne vegyük, mennyire agyamenten komplikált a harc. Szakítva a többi első személyű lövöldözősben megszokott gyakorlattal – melyekben kb. tíz fegyver van, mindegyik egy-egy számbillentyűhöz rendelve –, a Wheel of Time-ban ambícióznsan nemhogy megnövelték, de megnégyszerezték a harci eszközök számát. Ennyi varázslattal felvértezve, pusztán a rendelkezésünkre álló erő nagyságától gyorsan összezavarodhatunk, főleg mert jó párat kombinálva kell használnunk ahhoz, hogy elérjük a legoptimálisabb hatást.

Szélütés

Szatirikus módon, a játék elején rendelkezésünkre álló varázslat (a légütő ter'angreal) egyszerűen szánalmas. Az alacsonyabb szintű fegyvereknek persze gyengébbeknek kell lenniük a magasabb szintűeknél, de semmi sem bocsáthatja meg a légütő bigyó nevetséges fehér felhőcskéjét, mely nem egy látható kézből vagy eszközből gomolyog elő, hanem átlátszatlanná tett pukiként bukkan fel valahonnan a képernyő alsóbb régióiból. A háttér sokat ígérő kivitelezése után nem kis csalódást okoz a dolog.

Igaz persze, hogy ennyi varázsige mellett óhatatlanul becsúszik néhány elbaltázott példány is, és ahogy előrehaladunk, a későbbi varázslatok már megfelelnek a várakozásoknak. Ilyenek például a Freeze (Fagyasztás – a célpont időlegesen megbénul), a Fireball (Tűzlabda – a neve önmagáért beszél) és a Decay (Rontás – mely a legmakacsabb nyomkövetős rakéták modorában ragad rá az áldozatra) – mindegyik legalább annyira hatásos és képzeletgazdag, mint amilyen lehangolók az előbb említettek. Mégis mindegyiknek megvan a maga helye a játékban – kivéve párat a gyengébbek közül. Örömteli, amikor egy fejlesztőcsapat megpróbál valami újat hozni egy ennyire megállapodott műfajban, és a Legend csapatának sikerült is igazi előrelépéseket tennie annak ellenére, hogy a játék legnagyobb része teljesen konvencionálisnak érződik.

Először is a hősnő tényleg az – vagyis nő. Bátor lépés egy olyan területen, melyet tizen- és huszonegynéhány éves hímnemű figurák uralnak, akik a Wolfeinstein-en, a Doom-on és a Quake-en élesítették oroszlánkörmeiket. Ugyanakkor a Wheel of Time a leggondolkodtatóbb első személyű lövöldözős hosszú évek óta. Az ész nélküli tüzelés


Az igazi siker eléréséhez muszáj elsajátítani a billentyűzet/egér kombinációra épülő irányítórendszer kezelését – csak akkor uralhatjuk virtuóz módon az összetett 3D-s környezetet és mozoghatunk otthonosan a rémületes folyosókon.

A sztori

A kevéssel a Robert Jordan regényekben leírt események előtti időkben játszódó Wheel of Time középpontjában az általunk alakított hősnő (Elayna Sedai) áll, valamint célja, hogy visszaszerezzen egyet a Fekete Ajah szekta által elrabolt négy pecsét közül. Természetesen létfontosságú megtalálni a pecsétet, ha az ember keresztül akarja húzni a Sötét Ellenség (bha-ha-ha) terveit. Hogy lépést tarthassunk a rendkívül erős történettel, időről időre hatásos cut-scene-ek jelennek meg, követve a cselekmény kibontakozását és izgalmas háttérül szolgálva az eseményeknek.


Óvakodj a Sötét Ellenségtől, és abszolút röhögnivaló nevétől, bha-ha-ha!

Wheel of Time

GT
(1) 223 2770
www.wheeloftime.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító, Win 95/98
Ha tényleg: PII-300, 64Mb

Napló

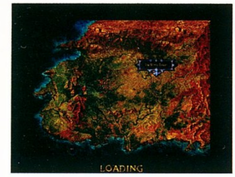
Half-Life	95%
Unreal	95%
Quake 2	95%
Heretic 2	90%
Wheel of Time	

Pro és kontra

- ✓ Kitűnő helyszínek és szereplők
- ✓ Erős, lebilincselő történet
- ✓ Újszerű multiplayer üzemmód
- ✗ Túl sok fegyver
- ✗ Önismétlő a lövöldözés

Vélemény

75%



Szekérderéknyi ötletes varázslattal a tarsolyodban nagy a kísértés, hogy szétszórd őket, mint egy marék cukorkát. Ne tedd! Használd őket körültekintően!



Eredeti megközelítésével multiplayer ügyben, és a változatos fegyverkészlettel, a *Wheel of Time* jó néhány kreativitás-pontot visz haza.

mindenre, ami megmozdul, és a „keresd meg az aranykulcsot és nyisd ki vele az aranyjeles ajtót" szindróma helyett a Wheel of Time feladatainak teljesítéséhez sokkal átgondoltabban kell felhasználnunk erőinket. Bizonyos varázslatokat – például a Find Targetet (Célkeresés) és a Swap Placest (Helycsere) – egyszerre használhatunk, hogy átjussunk a lezárt ajtókon, a roppant szórakoztató Whirlwind (Forgószél) ter'angreallel a levegőbe emelhetjük a szerencsétlen áldozatokat, mielőtt az alattuk ásítozó mélységbe hajítanánk őket, számos alkalommal azonban csak egyetlen reményünk marad az elrejtésra, (a legkellemesebb az első személyű lövöldözősök nyújtotta összes lehetőség közül) – az, ha módszeresen leromboljuk az adott helyszínt.

Rock and troll

Nem. Az igazi probléma a harci rendszerrel az – és emiatt nem fog standarddá, mindenki által utánzott klasszikussá válni –, hogy túl nehéz kiválasztani a célnak legjobban megfelelő ter'angrealt a csata hevében. A legtöbb lény, akivel találkozunk (az orkszerű trollokoktól kezdve a titokzatos felhőkig, melyek követnek, akárhová megyünk) gyorsabb, vagy legalább olyan gyors, mint hősünk, ami azt jelenti, hogy ha kitör a balhé, azzal a varázslattal kell kezdenünk valamit, amelyik éppen ki van jelölve. Szomorú tény, de hacsak nem te vagy David Copperfield személyesen, kikerülhetetlenül tény is marad.

Miközben tehát a Legend sok újdonságot rakott az Unreal csontvázára, valahol út közben úgy döntöttek, hogy kihagyják a kúszás opciót, mely korunk összes komolynak tekinthető shooterében megvan. Kukacoskodásnak tűnhet (végül is elvétve dicsérünk meg egy játékot azért, mert lehet benne kúszni), de igazából akkor látszik, mekkora előrelépés volt ez, amikor kihagyják a készítők.

Mivel nem préselhetjük be magunkat ránézésre megfelelő méretű helyekre, gyakran menekülés közben derül ki (például egy hordányi rabszolgavadász elől), hogy a kiválasztott útvonalat egy olyan nyílás torlaszolja el, ami szinte sírva követeli, hogy átkússzunk rajta. Idegesítő és megbocsáthatatlan dolog, főleg mivel a kúszás már az Unreal repertoárjában is szerepelt.

Hogy valami kellemessel fejezzük be, kijelenthetjük, hogy a Wheel of Time üdítő eredetiséggel közelíti meg a multiplayer üzemmód problematikáját. A deathmatch is szép, meg jó, meg minden ilyesmi, de a The Citadel újszerűségével minden bizonnyal meg fogja változtatni számos eljövendő játék multiplayeres opciójának kialakítását. Minden játékosnak van egy kastélya, amiben csapdákat helyezhet el (sima és karókkal megtöltött vermektől kezdve figyelmeztető gongokon át harcias lényekig), hogy megvédje szent pecsétjét. Miután kiraktuk a csapdákat, irány az ellenfél fellegvára, a cél kikerülni az általa gondosan elhelyezett védőszerkezeteket, és ellopni az ő bűvös ereklyéjét. Az egész nagyon Spy vs Spy jellegű, és mindenképpen megérdemelne egy külön játékot.

A játék további részei egy hullámvasútra emlékeztetnek, rövid, vidító hullámhegyekkel és hosszadalmas, dögunalomban tocsogó hullámvölgyekkel. Persze szórakoztató a dolog, de a Wheel of Time-ban minden egyes szórakozással töltött percért keményen meg kell dolgozni. *PCF*

Mágiahalál?

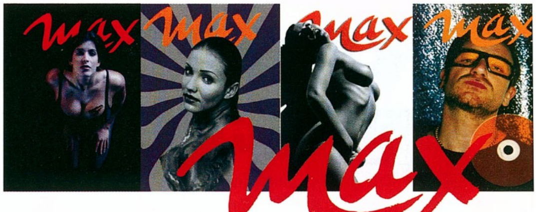


A Forgószél varázslat jól példázza a Wheel of Time egyéni megközelítését fegyverügyben. A játék többi bűvigéjéhez hasonlóan ezzel is az eddigiektől eltérő felfogásban közelíthetünk a problémákhoz, és ahelyett, hogy minden egyes helyzetben szétlőnénk a jelenlevőket, esetünkben például felemelhetjük az ellenfeleket, mielőtt végleg a földhöz csapnánk őket.



Ha túl sok trollok van a közelünkben (és legyünk őszinték, ez néha mindenkivel megesik), a legjobb, ha eleresztünk egy célkövetős Rontás varázst. Válasszuk ki a célpontot, mondjuk ki a varázsigét és figyeljük élvezettel, ahogy végigkergeti az ellenséget a környéken. Azért arra ügyeljünk, hogy nem nyelik-e el vagy nem térítik-e vissza az átkot, mert ha igen, kellemetlen meglepetésben lesz részünk.

FANTASZTIKUS



ELŐFIZETŐI NYEREMÉNYAKCIÓ !!!

AZ ELSŐ 1000 EGÉSZ ÉVES ELŐFIZETŐ KÖZÖTT AZ ALÁBBI DÍJAKAT SORSOLJUK KI:

Minden negyedik nyer!

ÉNERGIE®
JEANS X-PERIENCE

50 db Energie farmert

&



100 db Club Sounds 4 CD-lemezt a

RECORD EXPRESS

gondozásában

&



100 db fitness videokazettát

&

3 db XP-V30 hordozható CD-játszó

audiobox

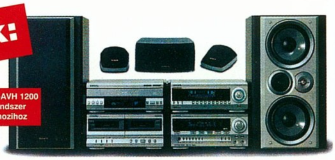


aiwa
márkaképviselet

Előfizetési díj:
egy évre: 4300 Ft (10 szám)
fél évre: 2200 Ft (5 szám)

Fődíjak:

1 db XR-AVH 1200 hifirendszer házimozihoz



Kérjük, az alábbi címre küldje el megrendelését, feltüntetve nevét, címét és az előfizetés időtartamát. A postafordultával megküldött csekken szíveskedjék befizetni az előfizetési díjat. Beküldési határidő: 2000. február 28. Címünk: MX-Press Kft. 1400 Budapest 7, Pf. 7.

Pro Pinball: Fantastic Journey

Kvapping, flip, flip, flip, ding, ding, ding, klakk, kvapping, és kezdődik elölről. Hopp, ekkorát talán nem kellett volna lökni rajta.



Ennyi, kattogj a karokkal, amíg gigantikus méretűre nem nő a jackpot.

A FLIPPERJÁTÉKOK ELÉG KÜLÖNÖS KASZTOT alkotnak. Itt vannak, mióta csak a PC-ken futtatni lehet őket, de úgy tűnik vagy senki nem vesz ilyesmit, vagy senki nem vallja be, hogy játszik velük. Hogy akkor érdemes-e? Lássuk, tudunk-e segíteni ebben.

Mellette: Az ember játszhat velük 1) amikor csak akar anélkül, hogy az összes apróját bele kellene szórnia abba a falánk kis nyílásba; 2) otthon is anélkül, hogy a szoba felébe egy hatalmas fémmiskulanciát gyömöszölne be. 3) Ha ráununk az egyik pályára, minden további nélkül átválthatunk egy másikra. Sajnos ezek a pirospontok a Pro Pinball: Fantastic Journey esetében átalakulnak ronda nagy feketepontokká. Ellene: 1) Először is kb. 250 menetet játszhatunk az igazi flippereken, mire a program árának megfelelő mennyiségű aprót elveszítünk, és ez nem kevés. 2) Sokkal többen szeretnének összebarátkozni velünk, ha egy igazi flippert tartanánk a lakásban. 3) A Pro Pinball-ban nem lehet táblát váltani. Összesen egy darabbal kell beérnünk.

Ennek ellenére egy majdnem Biblia méretű leírást kapunk a játékhoz. Az idegesítő dot-mátrix kijelző szinte minden beállításával hosszú órákig szöszmötölhetünk. Mintha egy igazi flipperbuherálló műhelyt irányítanánk, vagy valami ilyesmi.

Van benne néhány nagyszerű zene, de ezeket furcsa módon kizárólag a menükhöz társították. A játék alatt szóló „muzsika" borzalmasan silány tákolmány, amit az ember inkább azonnal kikapcsol. Lehet, hogy halálosan pontos, így tehát csillagos ötös a boszorkányos szimulációért, de véleményünk szerint 10 000 Ft-ot elkérni egy darab tábláért, kifejezetten felháborító és abszolút nem éri meg.

Ha a flipperszimuláció netovábbjára vágysz és felkészültél arra, hogy egy táblával kell beérned, akkor eljött a te időd. Máskülönben inkább látogass el az igazi flipperek otthonába. PCF



Ez a pálya. Változni már nem fog.



Látod, mi megmondtuk, hogy nem változik.

Pro Pinball: Fantastic Journey 9 950 Ft

Empire Interactive (1) 223 1500
www.empire.co.uk
Ha csak úgy: P90, 16Mb
Ha tényleg: P200, 64Mb, 3D gyorsító

Pro és kontra
- ✓ Vannak benne jó zenék
- ✓ Gyors és pattogós
- ✓ Csodálatosan realisztikus
- ✗ Csak egy tábla van
- ✗ Nem túl szórakoztató

Vélemény
71%

RC Racing

Mondd ki hangosan a címét. Eressz meg egy kacajt. Menj tovább.

A Z RC A CÍMBEN A TÁVIRÁNYÍTOTT (Remote Controlled) rövidítése. Akkor miért nem Távirányított Autóverseny (Remote-Controlled Racing) a program címe? Pokolian jó kérdés. Inkább hagyjuk... Ez egyike azoknak a játékoknak, melyeket a Sierra mostanában a Family Fun Software cím alatt ad ki, feltehetően azért, mert nincs bennük erőszak, szex, drogok vagy káromkodás (bocs Kingpin, ide nem férsz be), ehelyett viszont mindenki számára teljes szórakozást nyújtanak, a totyogóktól kezdve a nagymamákkal bezárólag. Vagy valami ilyesféle sületlenség. Akármi is a helyzet, az RC Racing tökéletesen beleillik ebbe a kategóriába.

Az egész valójában nem több, mint a Micro Machines és az ahhoz készült megszámlálhatatlan folytatás egyik klónja, de ettől még nem kell örök időkre elátkozni. Van benne néhány finom különbség és pár abszolút szuper grafikai megoldás.

Nagy felbontásban futtatva az RC Racing rendkívül kellemes látványt nyújt. Az utak a végtelenségig részletezettek, mindenféle odaillő bigyóval, amikbe bele lehet száguldani, fel lehet huppanni rájuk, vagy éppen felfalják az embert – mindegyikük borotvaélesen kivitelezett és animált. A játékmenetet tekintve elég szokványos a dolog – három számítógép irányította ellenfél, egyszerű futam vagy bajnokság, plusz egy gyengén kivitelezett tuningolóműhely. A végeredmény mégis pozitív, elég csavarral és meglepetéssel szolgálva minden pályán ahhoz, hogy az ember végigjátssza őket.

A Micro Machines-ben egy icike-picike autót alakítottunk, így aztán rengetegféle pálya jöhetett szóba – konyhai mosogató, biliárdasztalok, fürdőszobák stb. – az RC Racing-ben viszont egy távirányítós kocsit navigálunk, ami a játék színhelyét szükségszerűen behatárolja, és nagyobb terekbe helyezi át. Találunk néhány nagyon jó ötletet – egy minigolf-pályát, egy szerelőműhelyt, egy hátsókertet –, de egyik sem sziporkázóan eredeti, sőt, némelyik határozottan lerágott csont.

Kellemes régi játék ez, de semmiképpen sem fog összeszaladni tőle a család, hogy a PC előtt álmélkodjanak, ahogy azt a Sierra elhitetni szeretné. Pár óráig elszórakoztathatja az embert, de akkor ideje lenézni a helyi piáldába és utánpótolni az elvesztegetett üzemanyagot. PCF



A vízben borzalmas áramütés vár a kocsinkra – ezt talán inkább kerüljük el.



Valójában inkább a Nagy Bélrendszernek kellett volna nevezni, már csak a pálya belső szervekre emlékeztető alakja miatt is.



Ezen a sarkon nem árulnak hamburgert. Pedig mi mindent megpróbáltunk.

RC Racing 7 950 Ft

Sierra (1) 262 2309
www.sierra-online.com
Ha csak úgy: P90, 16Mb, Win95
Ha tényleg: P166, 32Mb

Pro és kontra
- ✓ Nagyszerű grafika
- ✓ Nagyon gyors
- ✓ Vicces felpörgetők
- ✗ Unalomig ismert pályák
- ✗ Micro Machines-klón

Vélemény
69%

Shanghai: Second Dynasty

Mi köze van a régi kínai városnak egy mai PC-játékhoz? Ne légy türelmetlen, mindjárt megtudod.

A RÉGI KÍNÁBAN JÁTSZOTTÁK AZOKAT a dominójátékokat (Shanghai, Mahjong), amelyet csak kevés ember volt képes megérteni. Nem így manapság, mert a Shanghai: Second Dynasty részletes játékszabályainak segítségével pofonegyszerűen felfogod, miről is szól a játék. A gyerekeknek való szintek is arra csábítanak, hogy viszonylag könnyűszerrel megértsd ezt a régi, gondolkodtató játékot. Meglátod, még szórakoztatni is fog.

Alapvetően mindössze annyit kell tenned, hogy a lapokat (a régiek cseréppel tették ugyanezt) párosítod egy különleges keleti alakzatban. Ez nevetségesen egyszerűnek tűnik, de a lapoknak szabadon kell állniuk, ami azt jelenti, hogy semmi sem lehet körülöttük. A játéknak akkor van vége, ha már mindent összepárosítottál a táblán, vagy pedig már mozdulni sem bírsz.

Meglepő, de annyira lebilincselő, mint amennyire egyszerű. A Shanghai nyolc, és a Mahjong két különböző szintjének köszönhetően mind az alkalmi játékosok, mind pedig a kezdők, akármennyire óvatosak is, hosszú időre a rabjaivá válhatnak. Szerkesztőségünk egy fiatal tagja hazavitte kipróbálni a játékot „csak úgy". Nem láttuk három napig. Amikor bejött az irodába, barátom, nem ismertünk rá. Mintha a Diákszigeten egy bozótból húzták volna elő a nagytakarítás után – úgy nézett ki 72 órai játszásból visszatérve.

Kihívhatod a barátodat is egy partira, bármelyik játék tetszőleges bonyolultsági szintjén. Rendben, elismerjük, hogy nem egy akciódús játék, de ha felkeltette a figyelmedet, vagy egyszerűen csak kíváncsi vagy, hogyan kell játszani, ne habozz tovább, és próbáld ki. PCF



Olyan nehézségi szintet választhatsz magadnak, amilyet csak akarsz – ezért is nagyszerű a *Shanghai.*



A „kölyökszinten" gyorsan és könnyen megtanulhatod, hogyan kell játszani. Ez elég hasznos.



Különleges lapokkal is játszhatsz, mint ez a csicsás focikészlet. Őrjítő cucc.

Shanghai: The Second Dynasty

Activision (1) 223 2770
www.activision.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, Win95
Ha tényleg: P200

Pro és kontra	Vélemény
✓ Könnyű megérteni ✓ Sokféle játéktípus ✗ Nem mindenkinek kedvence	79%

Scrabble

Tehát, „P".
Te jössz, Józsi...

MINDIG IS SZERETTÉL VOLNA SCRABBLE-T játszani, de nem találtál hozzá társakat? Most jött el a te időd. Egyúttal vége a magyarázkodásnak, hogy a beírt szó elfogadható vagy sem, hiszen a beépített szótár ítélete megfellebbezhetetlen. Hurrá!

A játékra való kihívás alkalmával biztosíthatod a barátaidat arról, hogy soha többé nem lesz szükséged papírra, tollra és valódi Scrabble-táblára a játékhoz. Nos, talán. Mint magad is tapasztalhatod, ez a klasszikus játék klinikai sterilitású, vitáktól mentes változata. A társasjátékból pont a lényege hiányzik – a társaság. Ugye emlékszel, amikor karácsonykor a duruzsoló kályha előtt játszottátok az eredetit – ez az, amit semmi sem tud pótolni.

Persze, ha te a régi jó betűkirakós játék antiszociális változatára esküszöl, az más. De ha véletlenül még megtalálod az ágyad alatt az eredeti táblát és a betűket, érdemes vállalni az igazi játékkal járó fáradságot. PCF

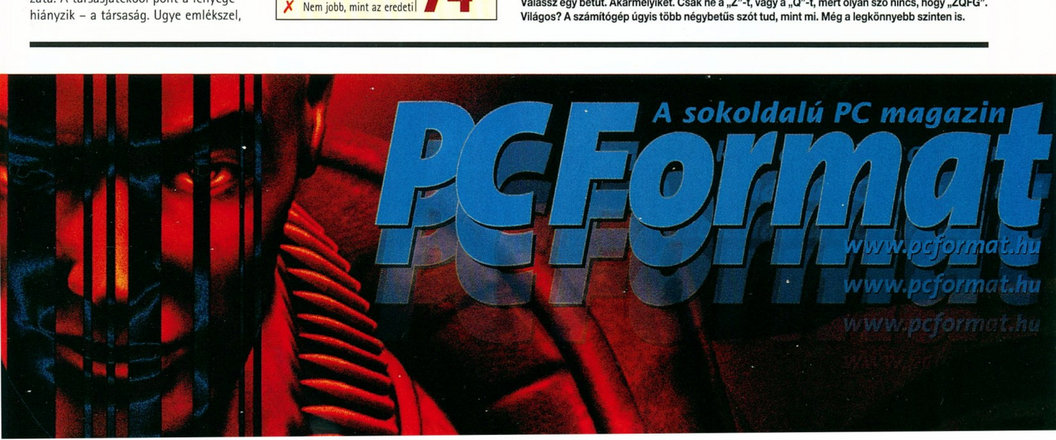
Scrabble

Mattel Media
www.mattelscrabble.com
Ha csak úgy: P90, 8Mb, Win95
Ha tényleg: P166, 16Mb

Pro és kontra	Vélemény
✓ Ez egy Scrabble ✓ Négy nehézségi szint ✗ Nem jobb, mint az eredeti	74%



Válassz egy betűt. Akármelyiket. Csak ne a „Z"-t, vagy a „Q"-t, mert olyan szó nincs, hogy „ZQFG". Világos? A számítógép úgyis több négybetűs szót tud, mint mi. Még a legkönnyebb szinten is.



Hype: The Time Quest

Mintha csak Playmobil játékfigurád kelne életre varázsütésre. Vagy annyira cseles, hogy az már rémisztő, vagy annyira rémisztő, hogy az már csak valami csel lehet.

Emlékszel még a Playmobilra? Hasonlít a Lego emberkéhez, de nagyobb, ötletesebb és – szentségtörés ilyet állítani? – jobb nála. Nos, ez a játék a Playmobil jóváhagyásával készült. Egy kis fickóval játszol, akit Hype-nak hívnak, és akinek egy csodálatosan megrajzolt 3D-s világban kell kalandoznia. Ahogy bizonyára kitaláltad, a Hype-ot nem egy átlagos Quake-fejű harcosnak szánták, hanem gyerekeknek, akik – nézzünk szembe a tényekkel – a legkeményebb játékosok. A szokásos szellemi táplálék egy nyolcéves srácnak általában valami szörnyű 2D-s zagyvalék, ami ráadásul még okítani is próbál. De a nyolcéves srácok nem akarnak a nap 24 órájában tanulni – szórakozni és játszani is szeretnének. Most tehát fel is nyeríthetnek, hogy „Hurrá!", mert ez a progi csak és kizárólag szórakoztat.

A fejlesztő törekvése arra irányult, hogy minden a legkönnyebben hozzáférhető legyen a fiatal játékosok számára. Felsorolni is nehéz lenne, annyi leleményes ötletet rejt a mese, elég legyen számotokra, hogy nincs gyerek, akit bármiért is frusztrálna a játék. A szülőket pedig talán érdekli, hogy teljesen tiszta brit kiejtést hall végig a lurkó, nem zavarják meg a fejét holmi tengerentúli affektálások. Egy jól megírt és elképesztő grafikával ábrázolt játékról van szó, ami nem lekezelő stílusú, nem untatja a gyereket, és képessé teszi arra, hogy egyedül játsszon a számítógéppel. PCF



Hype, a bátor hős. A fenébe is, nem túlságosan agyafúrt?



Hype-nak mindig averziója támad a fákkal kapcsolatban...



... poénból viszont piros háztetőkre ugrál.

Hype: The Time Quest	Pro és kontra	Vélemény
Ubi Soft (1) 353 1898 www.ubisoft.com **Ha csak úgy:** P200, 32Mb, 3D gyorsító, Win95 **Ha tényleg:** P233, 64Mb	✓ Hihetetlenül ötletes grafika ✓ Kifejezetten gyerekeknek való ✓ Egyszerű cselekményvezetés ✓ Playmobil – de élőben! ✗ A Zelda-ból koppintották	86%

Start-Up

Egy egész napos, nehéz irodai munka után miért is ne ülnél le egy nehéz irodai munkához? Bediliztél, haver?

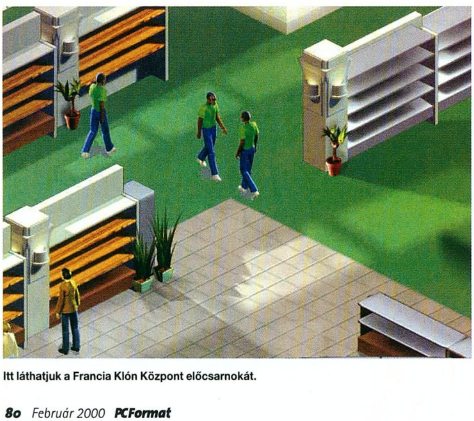
Gondoltad-e már valaha magadban, hogy „ami azt illeti, szerintem nem elég stresszes a munkám, bárcsak lehetőségem lenne a szabadidőmet is mindazokkal a bosszúságokkal és gondokkal tölteni, mint amivel az irodában foglalatoskodok"? Kizárt dolog. Mint ahogy más épeszű ember sem tenne ilyet – kivéve a francia játéktervezőket.

Tévedsz, ha azt hiszed, hogy ez egy franciák elleni kirohanás – egyáltalán nem az –, de a PC-s játékaik egyszerűen borzasztóak. Még legjobb játékaik – mint pl. a Little Big Adventure – is rövid idő alatt az őrületbe kergetik az embert. Ez alkalommal azonban még önmagukat is felülmúlták.

A Start-Up – várd csak ki a végét – egy „high-tech ipari szimuláció". Valójában a fejlesztő Monte Cristo az üzleti világot valósághűen utánzó játékok készítésére hivatott. És ez a játék pontosan ilyen. Nézd meg a képeket, ha maradt valami kétséged. A következő szimulációkat láthatod: irodák és munkatársak, diagramok és táblázatok, havi összesítések és termékfejlesztés, kutatás és e-mail, és így tovább, és így tovább. Miért? Miért mélyedne el valaki ebben az atmoszférában, ha nem muszáj?!

A játék célja felépíteni egy tartós, élenjáró high-techen alapuló üzleti vállalkozást, és ha ez még nem elég, kidolgozni hozzá egy holtbiztos marketing stratégiát. Ennek vezérelve nemesen egyszerű: a versenytársak tönkretétele. A cég érdekében lassan kihull a hajad, a ruhád ujja kikopik, egy idő után kiégsz és meghalsz – szánalmas figura válik belőled.

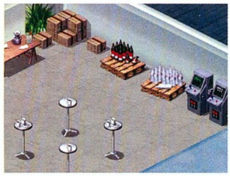
Ha tényleg túlórára szeretnéd pazarolni az idődet, amiből úgyis olyan kevés van ezen a földön, akkor a Start-Up a te játékod. Mindenesetre mi figyelmeztettünk. PCF



Itt láthatjuk a Francia Klón Központ előcsarnokát.



Az iroda, ahonnan kapitalista birodalmadat irányíthatod. Ugye, milyen meghitt?



A büfében nincsenek játékautomaták? Mert inkább azokkal játszanánk.

Start-Up	Pro és kontra	Vélemény
Monte Cristo www.montecristo-multi.com **Ha csak úgy:** P120, 24Mb, Win95 **Ha tényleg:** P200, 32Mb	✓ Játékos zene ✗ Szörnyű grafika ✗ Lehetetlen képernyő ✗ Korlátozott termékek ✗ Nevetséges koncepció	35%

Tarzan Action Game

Lehet, hogy a film nem volt a legjobb, de a Disney klasszikus dzsungelmeséjének PC-s verziója már annál inkább.



Emberkölyökből a dzsungel ura – Tarzan egyik első feladata elüldözni Sabort.



Tarzan elhagyja a platformokat egy kis krokodil-elkerülősdiért.

EGY MEGMAGYARÁZHATATLAN, DE MEGHATÁROZÓ trend ütötte fel a fejét. A Disney elhatározta, hogy Aladdin című filmjét átírja PC-re. Kaptunk egy platform játékot. A Disney felújítja a Dzsungel Könyve című filmet és kiad egy számítógépes verziót is ezzel egy időben. Kaptunk egy platform játékot. Néhány éve még Mickey Egeret is láthattuk ugrándozni egy platform típusú játékban. Tehát nem kell agysebésznek lennünk ahhoz, hogy kitaláljuk, vajon milyen típusú játékban ölt alakot Tarzan.



Egyike a sok alpályának: itt Tarzannak mindig egy lépéssel a fejvesztett menekülés előtt kell maradnia, miközben erőcsomagokat gyűjt, és nehéz akadályokat kerülget.

De az már vitatható, hogy Tarzan sokkal jobban illik ebbe a műfajba, mint bármi más. Tulajdonképpen ez egy hős, aki fut, ugrál, indán leng, és össze-vissza szökdécsel a dzsungelben. Éppen ezért, elég jó érzék kell ezen emberszabású figura ilyesfajta keretek közé szorításához.

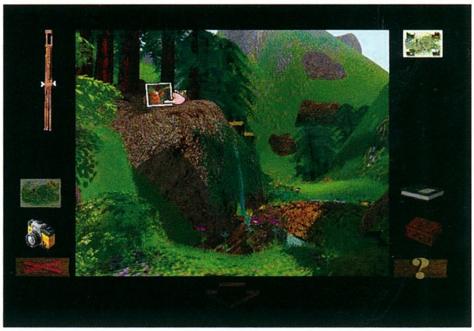
Ami azt illeti, ha a legtöbb cselekvés csak kétirányú mozgást igényel, a nézőpont akkor is meglehetősen korlátolt; nagyítás és kicsinyítés, panoráma-felvétel az ösvényekről, ahogy be- és kikanyarognak a képernyőn, és általában kérkedve a ténnyel, hogy a dzsungel és minden lakója 3D-ben lett megalkotva. Rendes körülmények között ez enyhén szögletes képi megjelenítést és nehézkes irányítást jelentene, de a látvány itt elképesztő. A dzsungel összes lakója csodálatosan animált, eközben Tarzan irányítása tiszta élvezet, hála az automatikus peremelkapásnak és más ügyes megoldásoknak.

A képi megjelenítés ellenére, nem beszélve a jól sikerült alpályákról, Tarzan végül is ugyanolyan leszabályozott, mint a régi platform játékok. De a megcélzott fiatal korosztálynak nem kell bajlódnia holmi régi játékokkal, különösen azért, mert fényesebb és újabb a kivitel, mint valaha. PCF

Tarzan Action Game 9 950 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Disney · (1) 461 5733	✓ Nagyon modern megjelenítés	80%
www.disneyinteractive.com	✓ Klasszikus platform játék	
Ha csak úgy: P166, 24Mb, 4x CD-ROM	✓ Pompás képi élmény	
Ha tényleg: P200, 32Mb, 3D gyorsító	✗ Kétirányú mozgás	
	✗ Kissé korlátozott	

Forestia

A gyerekek ebben az oktató jellegű animált kalandban visszatérhetnek a természethez, egy virtuális erdőn keresztül vezető sétával.



A gyerekek fényképeket készíthetnek és növényeket gyűjthetnek, hogy eltárolják az útinaplóban.

A NEVELÉSI CÉLZATÚ SZOFTVER TITKA NEM abban rejlik, hogy megtömünk egy CD-t információval, hanem hogy úgy tegyük rá, hogy a fiatalok élvezzék azok felfedezését. És itt magaslik ki a Forestia, egy majdnem Myst-jellegű utazást megalkotva, egy elvarázsolt erdőn keresztül, és még sok-sok mindent nyújtva.

Bár a csak nézőpontokra és mindenre való rákattinthatóságra hagyatkozva nem a legérdekfeszítőbb az utazás prezentálása, de a Forestia igen keményen fáradozik, hogy minden helyszín érdekes legyen. Minden területen van egy beszélő állatszereplő, aki mindig elcsábítja a fiatal játékost valami mellékjátékra vagy másra. Összesen kilenc van belőlük, a Ki nevet a végén típusú társasjátékoktól az állatalak felismerő kvízekig. Mindegyik szórakoztató, aranyos a megjelenítés, tele van párbeszéddel, amiket a kis állatokkal lehet folytatni, világos ismeretanyaggal és elgondolkodtató kihívásokkal.

Persze megkérdezhetnénk, hogy miért nem eredeti szereplőket használtak a gyerekek játékbeli vezetőinek. Még a hét és tizenkét év közöttiek is – akiknek a Forestia készült – szórakoztatóbbnak találnának egy Warner Brothers vagy Disney figurát, mint ezeket a házi nevelésű párákat. És amíg a felhozatal nagyon jó, addig a korlátozott színhasználat és a néhol minimális animáció kiábrándító.



Antropomorf szereplőkben és oktató mellékjátékokban bővelkedik a *Forestia.*



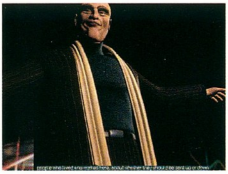
Az útinapló minden a játékban szereplő állatról és növényről tartalmaz információt.

Noha nem ez a legnagyobb és legmerészebb alkotás a környéken, megkérdőjelezhetetlenül jó munkát végzett azzal, hogy egy látszólag egyszerű feladatot egy egész tanulmányi centrummá változtatott. Különösen szórakoztató, hogy az erdőben látott állatokról és növényekről virtuális fényképet lehet készíteni, azzal kiegészítve, hogy ezeket a képeket be lehet rakni egy útinaplóba. A programnak olyan része ez, ahol további erdővel kapcsolatos tények találhatók. Visszatérni a természethez ritkán ennyire interaktív feladat. PCF

Forestia	Pro és kontra	Vélemény
Wavehill	✓ Nagyszerű mellékjátékok	78%
www.wavehill.com	✓ Interaktív napló	
Ha csak úgy: P90, 16Mb	✓ Virtuális fényképek	
Ha tényleg: P133, 24Mb	✗ Kiábrándító animáció	
	✗ Ismeretlen szereplők	

Faust

Egy lepusztult vidámparkban felfedező utat tenni egyenlő lenne a lélekbúvárkodással? Csak fizess be a Fekete Gyönyörök Partjára.



Mephistopheles. Fura szélesszájú fazon, aki béna majom módjára mozog.

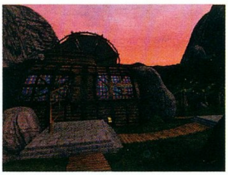
SZENTSÉGES HABAKUKK, MÁR MEGINT! A francia Cryo Interactive évek óta habosítja a legextrémebb játékokat, aztán a fejlesztő büszkén felkiált: „Az amfiteátrum tele van tigrisekkel!" – s neked máris az az érzésed támad, hogy a dolgok mit sem változtak. Ezúttal a játék az emberi pszichét (divatos, mi?) fürkészi, mégpedig úgy, hogy miközben a természetben kalandozol a csapdák között, rendszertelenül felbukkanó videobejátszások vidámítanak...

Te vagy Faust. Marcellus Faust, egy öreg, szakállas fószer a Mississippi vidékéről, a használaton kívüli vidámpark magányos gondnoka, a menny és a pokol kapujában – ismered a dörgést (remélhetőleg.) A nyájas hangú démon, Mephisto a vezetőd, a csábítód, és ami elkerülhetetlen: a végzeted is. Nem igazán barátságos a sztori, de minden, ami a játékban történik, már ismerős számodra. Minden, az ál-3D-s környezettől, amely tele van szórva a kattintható témakörökkel, egészen az egyszerű rejtvényekig.

Eredetileg nem is a teljes változatot hozták forgalomba. A hét témakör mindegyikének végigjátszásához néhány órára van szükség. Ez önmagában még nem is lenne olyan nagy baj, ha nem lenne minden olyan végtelenül álmosító! Bárcsak ne éreznéd úgy, hogy egy óra játék után ki kell kapcsolnod a PC-det! (És nem az izgalom miatt!) Ha belátta volna a Cryo, hogy milyen határtalanul unalmas ezeket a klónokat a végkimerülésig szipolyozni, világunk sokkal szebb lenne. PCF



A tájképek ugyan jól vannak megrajzolva, de a 3D-hez nem sok közük van. A Cryo itt sem remekelt.



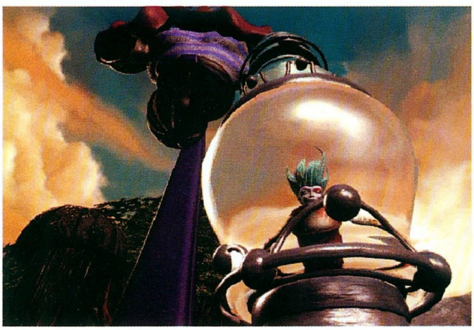
A kemény szexjeleneteket ki kellett vágni, hogy Angliában is eladható legyen a játék. Ezek a pajzán franciák.

Faust
8 990 Ft

Cryo Interactive (1) 461 5733
www.cryo-interactive.com
Ha csak úgy: P200 MMX, 32Mb
Ha tényleg: PII, 64Mb

Pro és kontra
- ✓ Jó jellemábrázolás
- ✓ Gyilkosság és erkölcstelenség
- ✗ Elavult megjelenítés
- ✗ Túl egyszerű rejtvények
- ✗ Dögunalmas

Vélemény
47%



Szóval így kéne kinéznie egy francia vidámparknak? Hol van a vattacukorárus és a kiskölykök áradata, akik minden zsebpénzüket kiadják, csak hogy felülhessenek a szellemvasútra?

Bust-A-Move 4

Végre egy valami újat nyújtó játék. De elég ez a mai rohanó világban?

A BUST-A-MOVE előző változata és a Puzzle Bobble által keltett zavarodottságunk után most megnyugodtunk, hogy nem bennünk volt a hiba – a mostani játékkal minden rendben. Egész egyszerűen, a Bust-A-Move 4 a világ legjobb lufipukkasztgatós játéka.



Látjátok azt a vigyorgó alakot a jobb szélen? Képzeljétek, gágog, mint egy liba. Elég szörnyű, ugyanakkor roppant szórakoztató is.

A szokásos zöldségektől eltekintve, amiket egy ilyen típusú játékból sosem hagynak ki – különböző figurák betöltése, eltérő játékváltozatok és nehézségi szintek választása, kétjátékos módozat –, van néhány új csavar. Ezek emelik ki a hasonló játékok sorából. Először is vegyük mondjuk a néhány nehézségi szinten megjelenő csigát. Ennek az a lényege, hogy nem csak egyszerűen ki kell pukkasztanod a képernyőn lévő összes buborékot, hanem eközben még a csigát is egyensúlyban kell tartanod. Egyetlen rossz mozdulat, és egész addigi munkád belevész a csatornába. Másik a szuper harcosok megjelenése. Kicsit nehéz megérteni, hogy pontosan mi is a lényeg, de ha néhány lövéssel szerencséd van, akkor segítségedre siet egy óriási harcos, aki leüti az ellenfeledet. És ez az egész olyan őrült, rajzfilmszerű köntösben, amilyet szemmel láthatóan csak a japánok képesek alkotni.

Hagyd másnak a mutáns táncoló halat, amelyik ráadásul még kiabál, sőt énekel is. Táncolj a tingli-tangli zenére, és tettesd, hogy te is kedveled azokat a színes biciklis szemüvegeket. Ó igen, és élvezd ezt az őrült lufipukkasztgatást is. Mi élveztük. PCF



A csiga miatt nehéz eldönteni, hová is lőj. Az egészet egyensúlyban kell tartanod.

Bust-A-Move 4

Virgin
www.vie.co.uk
Ha csak úgy: P100, 32Mb, Win95
Ha tényleg: P233, 64Mb

Pro és kontra
- ✓ Új tulajdonságok
- ✓ Választható szintek
- ✓ Különböző játékosok
- ✗ Néhány avitt megoldás
- ✗ Hasonlít az előzőhöz

Vélemény
79%



Minden menet után megjelenik a játékosok pofázmánya. A nyertes boldog, a vesztes pedig sír. Te melyik szeretnél lenni?

Space Bastards Sudden Justice

A csúnya szavak nem leplezhetik a játék korlátait.

EGY SZÉPEN KIVEHETŐ VONAL HÚZÓDIK a szolid, megbízható humor, és az ostoba képtelenség között, ahogy ezt a Space Bastards olyan jól bemutatja. A provokatív címből, valamint a szőkékről és a nőkről általában szóló viccekből következtetve, a fejlesztők a Viz-olvasó és a Jo Guest-szerető fickókat célozták meg ezzel a pimasz fráter-féle akciójátékkal. Már bocsánat, de ez nem sokat ér.

Az ostobaság alatt meghúzódik egy érdekes ötlet, egy platform játék, amelyben rámutatással és klikkeléssel vehetjük rá szereplőnket, hogy lelője az ellenséget, akadályokat hárítson el, és kapcsolókat működtessen. És még az az ötlet is szórakoztató, hogy a szereplőket mozihősökről mintázták – Eastwood, Van Damme, Connery és Campbell (Ash az Evil Dead-ből). Azt mondják, érdekes játék, de inkább csak egy mindenki számára elérhető szoftver – mint a Lemmings, a varázslatos összetevők nélkül. És semmilyen mennyiségű WC-humor nem képes elfedni ilyen hiányosságokat. PCF



Egy meztelen lány ketrecben – hát a perverzitásnak nincs határa? Nincs, az tuti.

Space Bastards Sudden Justice

Smoking Gun/On Line
www.on-line.co.uk
Ha csak úgy: P90, 16Mb
Ha tényleg: P133, 24Mb

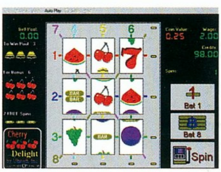
Pro és kontra	Vélemény
✓ Mulatságos hangok	30%
✗ Idegesítő humor	
✗ Kevés lényeg	

Casino Royale

Mint az egy kaptafára készült Bond filmek, ez is céltalan összevisszasága a megfáradt ötleteknek.

A SZÁMÍTÓGÉPRE VITT SZERENCSEJÁTÉKOKAT mindig vegyes érzelemmel fogadjuk, ami érthető, hiszen tét nélkül nem olyan izgalmasak. A kártyajátékok jónak ígérkeznek, amúgy is, egy CD telepakolva pókerrel, blackjackkel és még sok mással, a rulett- és nyerőgép-szimulátorok mellett csak jó lehet. Gondolod te.

Ami azt illeti, a Casino Royale-t két éve bocsátották ki Amerikában, és már akkor sem volt a legújabb. Az sem semmi, amikor felfedezed, hogy a rég elfelejtett Windows 3.1 alatt fut. De ez rögtön feledésbe merül, amint elolvasod a kisbetűs szöveget. Tudod, csak az, hogy megvetted a CD-t, még nem jelenti automatikusan, hogy minden játékkal tudsz is játszani. Szó mi szó, egynéhányuk szabadon terjeszthető szoftver, így egy idő után további fizetéseket kell eszközölnünk az eredeti szerző irányába. Ez bántó. Amik igazán zavaróak lehetnek, azok a programok maguk, egytől egyig rosszul sikerült ereklyék. Na jó, a CD nem kerül sokba, de hasznosabban is el lehet költeni azt az összeget, ha olyan weboldalakra látogatunk, mint például a www.shareware.com, és letöltünk néhány újabb és jobb kaszinójátékot. A Casino Royale szó szerint leégett. PCF



Időutazás visszafelé, mielőtt még a gépek képesek lennének igen jó grafikára is.

Casino Royale

Romtech
www.romtech.com
Ha csak úgy: 4Mb, Windows 3.1
Ha tényleg: Windows 95

Pro és kontra	Vélemény
✓ Telepakolt CD	18%
✗ Elég gyenge játékok	
✗ A nagy része shareware	

Puzzle Bobble 2

A buborékpukkasztó rejtvény visszatért. Már megint.

EGY KICSIT FURCSA. NEM, INKÁBB bosszantó. Amikor először jelent meg ez a játék, az egész ország rejtvényfejtő lázban égett. Bár akkor Bust-A-Move 2-nek hívták. Visszanéztük PC-s megjelenését és akkor 79%-ot adtunk rá, az alapján, hogy jó játék, de mindezt már láttuk az eredeti Puzzle Bobble kiadásban is (86%). Összezavarodtál? Remélem nem, mert csak most jön a java. Ugyanis a Puzzle Bobble 2 majdnem teljesen ugyanaz, mint a Bust-A-Move 2, beleértve az összes pályát, amit csak a játék magában foglal.

Amennyiben nem ismered ezt a fejtörőt – egyik formáját sem –, akkor megnyugtatásul közöljük, hogy nagyon egyszerű vele játszani. Három vagy annál több egyszínű buborékot kell összegyűjteni, hogy szétpukkanjanak, és a pálya befejezéséhez az összes buborékot ki kell pukkasztani. Vagy ha valaki ellen játszol, akkor fel kell tölteni az ellenfél térfelét buborékkal, hogy nyerhess. Egyszerű és ugyanakkor jó szórakozás. Másrészről viszont, ha már valamelyik megvan, akkor élvezd azt, és ezt nyugodtan hagyd ki – már úgyis láttad.

Önmagában a Puzzle Bobble 2 egy élvezhető, egyszerű és szórakoztató játék – az egyik legjobb fejtörő mind közül. De óvakodj a különböző nevű hasonló típusú játékoktól. PCF



Gyűjtsd össze az azonos színű buborékokat, hogy kipukkanjanak, mielőtt lejár az idő.


A szereplők némelyike igen fura ábrázatú.



Amikor a buborékok elérik a képernyő alját, vesztettél.

Puzzle Bobble 2

Virgin Interactive
www.vie.co.uk
Ha csak úgy: P90, 12Mb, Win95
Ha tényleg: P166, 16Mb

Pro és kontra	Vélemény
✓ Egyszerű játszani	77%
✓ Rabul ejt	
✗ Elég déja vu érzés	

Shadow Company: Left for Dead

Megint egy potenciálisan fantasztikus játék, amit megfúrtak az átkozott ellenséges ügynökök. Ez így nem tisztességes.



Sajnos a helyszínek legtöbbje eléggé élettelen. Főleg miután mindenkit lelőttünk.



A fegyverraktár kiszolgáltatottan hever lábaink előtt. Hoppá, ki is a kézigránát-szakértő? Ilyenkor érezni, mennyire kifizetődő a gondos tervezés.

BRRR! A SHADOW COMPANY EGY ÚJABB azoknak a játékoknak a sorában, amelyek annyira idegesítően rendben vannak, hogy az ember majd szétrobban a dühtől. Első pillantásra látszik, hogy nagyszerűen kellett volna sikerülnie, amihez meg is van minden hozzávaló – erőteljes engine, izgalmas alaptörténet, jó ötletek –, de elkészítve sokkal rosszabb lett a fogás, mint amit az alapanyagok ígértek. Mintha a készítők szándékosan törekedtek volna a középszerűségre: csak semmi strapa, kösz szépen, hagyjuk, milyen lehetett volna.

A háború kutyái

Mint a műfaj legtöbb képviselője, a Shadow Company is két részből áll. Mielőtt kimerészkedhetnénk a harctérre, először meg kell terveznünk a küldetést és egy kisebb vagyont kell költenünk embereink felszerelésére. Szokás szerint egy vastagra tömött dossziényi ügynök közül válogathatunk. Ebben lehet szemrevételezni képességeiket és kiválasztani a legalkalmasabbakat az adott munkára. Ha együtt van az ügyeletes ex-szélhámosok, akrobaták és idegenlégiósok csapata, irány a sarki fegyverbolt, ahol maradék dollárjainkat AK-47-es géppisztolyokra, plasztikbombákra és az elengedhetetlenül szükséges drótvágókra válthatjuk.

Itt kezdődnek a bajok. A választható karakterek listája igencsak rövid, a képességeik pedig eléggé zavarosak. Például egy katona jó lehet a beszivárgásban (tehát az ellenség nem látja meg, csak ha már nagyon közel van), de ha alacsony a lopakodási indexe (mennyire halkan közlekedik), hamarabb meghallják az avarban csörtetni, mint egy tepsitalpú dinoszauruszt.

Elég nagy marhaság, nem? Miért nem lehetett egyetlen tulajdonsággal jellemezni egy harcos settenkedési képességét? Az ilyen túlbonyolítások miatt eléggé aprólékos munkát igényel kiválasztani a csapattagokat és a fegyvereket (melyek túlságosan is hasonlítanak egymásra). Végre kezdődhet a játék.

A Shadow Company gyakorlatilag a közelmúltban PC-re megjelent szakaszrendszerű merénylős programok keveréke. Fogd a Commandos-t, vegyítsd a Jagged Allience 2-vel, adj hozzá egy csipetnyit a Hidden and Dangerous-ból és kész is. Sajnos azonban ez a „koktél" közelébe sem ér az öreg csatalovaknak. Embereinket valós időben irányítjuk, de meglehetősen kiszolgáltatottan a zűrös grafikának. A kamera össze-vissza mozog ahelyett, hogy az aktuális karakterre fókuszálna. Ha az ember a jobb rálátás kedvéért elmozdul, az egységes nézőpont teljes hiánya miatt könnyen összekeveredhet és azon veheti észre magát, hogy percek óta lelkesen bámul valami teljesen mást, mint amit eredetileg akart.

A nemtörődömség következményei

A csapat mozgatását gátolja a szakaszvezérlő gyorsbillentyűk hiánya, tehát folyton egyesével kell kijelölni az egység tagjait. Ha katonáink kifogynak a munícióból, nem vesződnek olyan ostobaságokkal, mint a fegyverváltás, csak ácsorognak és várják, hogy valaki végre leműszárolja őket. Amikor ez bekövetkezik, az ember persze visszakapcsol hozzájuk, de a lövöldözés kellős közepén a nehezen kezelhető inventoryban kotorászni nem éppen felemelő érzés.

Grafikailag a Shadow Company elmarad a Commandos mögött a szereplők, a Hidden and Dangerous mögött pedig a helyszínek megalkotásában. A szintek nagyok, de elég sivárak, amit csak a célpontok körül elszórt növényzet csoportjai tarkítanak. Nem vesztegették az időt – teszem azt, még fejlett taktikai gondolkodást is igénylő – trükkös küldetések kidolgozására. Éppen ellenkezőleg – a taktika főleg abból áll, hogy az ember az adott helyszín széleinél ólálkodik és egyenként szedi le az ügyefogyott őröket, akik azért jönnek, hogy megnézzék, mi is ez a nagy lövöldözés a környéken.

Így azután a Shadow Company a változatosság és kreativitás teljes hiánya miatt gyorsan unalmassá válik, az ember pedig elkezd kifogásokat keresni – inkább előbb, mint utóbb: „Bocs, de ma nem érek rá játszani veled, meg kell etetnem a tarisznyarákomat." Vagy valami ilyesmi. Végső soron nincs semmi baj a Shadow Company-val azon kívül, hogy ötpercenként lábon lövi magát a megvalósítás hiányosságaival. Az alcím szerint: A holtaknak marad. Nomen est omen. PCF



Némelyik küldetésben kényelmesen hátradőlve, saját tankunk vezetőüléséből élvezhetjük az eseményeket. A kurzoros irányítás miatt nem igazán valódi a vezetés élménye, de a szórakozás garantált.



A tervezési képernyőn megtekinthetjük a kitűzött célokat és kidolgozhatjuk a taktikát.

A sztori

A történet egy – a nemzetközi politika zavaros vizeiben halászó zsoldosokból álló – csapat karrierje körül forog, mely szaktudását mindenféle sötét kormányok még sötétebb terveinek szolgálatába állítja.

A Shadow Company a terroristák paradicsoma. Egy tisztességben megőszült desperadókból álló szakasz parancsnokának szerepét alakítjuk, mely olyan tűzfészkekben, mint pl. Angóla, olajfinomítókat robbantgat és marxista gerillákat gyilkolászik. Természetesen egyetlen épeszű kormány sem vállalja a közösséget velünk, tehát egy közvetítőn keresztül kapunk egy zsák pénzt, a továbbiakban rajtunk áll, hogy minden szükséges eszközt felhasználva teljesítsük feladatunkat.



Árnyjáték: a lopakodás és a zavarkeltés legalább olyan fontos, mint a nyers erő.

Shadow Company: Left for Dead 9 950 Ft

Ubi Soft (1) 353 1898
www.ubisoft.com

Ha csak úgy: P233MMX, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII-266, 64Mb

Napló

Hidden & Dangerous	92%
Commandos	87%
Abomination	76%
Shadow Company: Left for Dead	
Soldiers at War	58%

Pro és kontra

- ✓ Újszerű megközelítés
- ✓ Kellemesebb, mint a Commandos
- ✗ Reménytelen interfész
- ✗ Jellegtelen grafika és fegyverek
- ✗ Vérszegény küldetések

Vélemény

64%

Nations: Fighter Command

A késpenge élességű grafikus motor és a nagyszerű repülőmodellek csodálatos repülőgép-szimulációt eredményeznek, de nem szükségszerűen csodálatos játékot.



A hajnali és az esti bevetések fényeffektusai tényleg fantasztikusak – figyeld csak meg a levegő narancsos izzását a gépen és a felhőket, ahogy a nap lassan lenyugszik.

A MODERN VADÁSZREPÜLŐKÖN RENgeteg bizgentyű van, amellyel szórakozhatsz, mégis ha a vezetési jártasságról van szó, nem versenyezhetnek a II. világháborús repülőszimulációkkal. Ha a repüléshez szükséges alapvető kezelőszervek és minimális fegyverek rendelkezésre állnak, akkor egy II. világháborús légicsatában a jobbik pilóta győz, és nem az, akinek fejlettebb a radar-, célzó- vagy rakétarendszere. A II. világháborús légicsaták egyszerűségében van valami vonzó: nem kell bemagolni egy 300 oldalas kézikönyvet és több tucat billentyűparancsot csak ahhoz, hogy a levegőbe emelkedj.

Bár az új jetszimulációk kihasználják a modern PC-k minden lehetőségét, a II. világháborús játékok mégis népszerűek maradnak mind a tapasztalt virtuális pilóták körében, akik ki akarják próbálni képességeiket, mind az újoncok számára.

A Nations: Fighter Command a legújabb kísérlet arra, hogy egy II. világháborús szimulációt modernizáljon a legfrissebb technikákkal.



A visszaverődések ma már kötelezőek, de ritkán ilyen tökéletesek.

Tökéletes szemfényvesztés

Bár szinte az összes mai játék a grafikus technológia kereteit feszegeti, mégis egyedül a Nations grafikájára lehetne az elbűvölő jelzőt használni. Az életszerű térbeli felhőktől a robbanásig, ahogy a gépfegyver hatására darabokra szakad az ellenséges repülő – mindezen részletek lélegzetelállítóan realisztikusak. Szinte egyedül a hajnali fényhatásokért érdemes játszani ezt a játékot. Maga a látvány fölér a játékkal. A hasonló játékok közül csak a Jane WWII Fighters-e közelíti meg valamennyire. Szükséged lesz egy komolyabb PC-re AGP 3D kártyával, hogy igazán meglásd, mit kínál a játék. Feltesszük, hogy már van ilyened, úgyhogy készülhetsz is az élményre.

Szerencsére, mindezt a látványt a legfejlettebb szimulációs motor segíti. A motort Craig Penrice, egy korábbi berepülő pilóta közreműködésével fejlesztették ki, aki karrierje során a játékban szereplő legtöbb repülőgépet vezette. Vagyis a Nations éppolyan jól repül, mint amilyen szép látványt nyújt. A játékban szereplő tucatnál is több felkínált repülőgép minden porcikájában pontosan követi az eredetit, így könnyű észrevenni a különbségeket a repülési tulajdonságokban, mint pl. az emelkedés, az ereszkedés stabilitása stb. Minden egyes repülőgép esetén realisztikusan modellezi azt a 12 különféle pontot a repülőgép testén, amelyek, ha találat éri őket, a valóságnak megfelelően 12-féleképpen esnek szét, hála a kiváló grafikus engine-nek.

Harci fejetlenség

Mind a csodálatos látvány, a repülés élménye, a sérülések részletezése jogosan emelhetné a Nations-t a II. világháborús szimulációk versenyében az élmezőnybe, ha nem lenne egy aprócska bibi: maguk a hadjáratok. Mindhárom hadjárat 15, valójában össze nem függő bevetésből áll. Bár majdnem mindegyik élvezetesen játszható, izgalmas kaland, és a szituációk széles skáláját kínálja, végül mégis csalódottak leszünk. Valójában a „hadjárat" itt egy félrevezető kifejezés – valami olyasmi, mint az „Ez-az-amit-II.-világháborús-légicsatának-hívok" – három kötetben. Ha egyszer már mindet végigjátszottad, nincs rá okod, hogy újrakezdd. Mivel a Nations motorja egy dinamikus, a Rowan Software által a repülőgép-szimulációkban elsőként alkalmazott hadjárat-típust használ, lehetővé teszi számodra a döntést, hogy melyik bevetést válaszd, és ezzel befolyásolhatod a háború kimenetelét.

Minden hibája ellenére ez egy ragyogó repülőgép-szimuláció. Sok lehetőség kínálkozik mind a kezdőknek, akik a sok túlkomplikált játék után valami egyszerűbbre vágynak, mind a dörzsölt játékosoknak, akik élvezik próbára tenni képességeiket egy-egy párharc alkalmával. Sajnos azonban a játék nem nyújtja mindazt, amire pedig képes lenne. PCF



A legtöbb bevetés kötelékben zajlik, a többi pilóta állandó üzeneteivel.

A sztori

Nos, ez a II. világháború, így nyilván számtalan elképzelésed van, hogy mi folyhat itt. A Nations: Fighter Command játékban választhatsz, hogy a Luftwaffe, a RAF vagy az USAF pilótájaként hasítsd az eget, és harcolj a sok vadászgép vagy bombázó egyikében a három hadjárat során, amelyek egy-egy nemzethez kötődnek.



Minden bevetésről kapsz egy rövid összefoglalót.

Látvány vagy valóság?



Még a mai 3D gyorsítók és a nagyteljesítményű PC-k korában is, a Nations: Fighter Command kiemelkedik környezetéből fantasztikus grafikájával – a repülőgépek, a káprázatos felhők, az egyszerűen hihetetlen fényviszonyok, valamint azok a lenyűgöző speciális effektusok és robbanások...



A sérülések modellezése az a másik terület, ahol a Nations: Fighter Command kitűnik a többiek közül. Mindegyik repülőgépnek 12 különböző pontja van, ahol, ha találat éri, a sérülés valósághűen következik be. Kigyulladhat a motorod, tönkremehet a kormányszerkezeted, sőt, ha végképp nincs szerencséd, még egy teljes szárnyad is leszakadhat.

Nations: Fighter Command

F GT Interactive T (1) 223 2770
I www.nations-game.com

Ha csak úgy: P233, 32Mb, Win 95/98, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII-300, 63Mb, AGP 3D gyorsító

Napló

Fighter Squadron	89%
European Air War	88%
WWII Fighters	87%
MS Combat Flight Sim	85%
Nations: Fighter Command	

Pro és kontra

- ✓ Pompás grafika
- ✓ Hű repülőgép modellek
- ✓ Sokféle repülőgép
- ✓ Egyszerű kezelhetőség
- ✗ Gyenge hadjárat-szervezés

Vélemény

80%

A sokoldalú PC magazin PCFormat

Turkáló

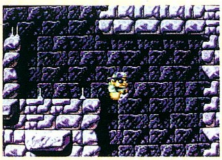
Nem igazán leltük örömünket a hörcsögben, amelyet karácsonyra kaptunk a néniénktől, ezért eladtuk, használják csak orvosi kutatásokra, az árából meg vettünk néhány olcsó játékot.

Magic Pockets

Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com

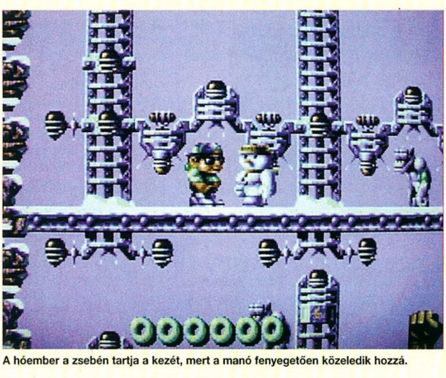
A játék manó főhőse zseniális tolvaj lenne. Ravasz kis fickó! Az a típus, aki az utcasarkon cigarettázik, mintha semmi dolga sem lenne, és ha arra jön valaki, mindjárt lejmol tőle cigirevalót. De nem ezért válna be zsebtolvajnak, egyáltalán nem. Amiért igazán varázslatos zsebű: számtalan üveget tud elcsórni és aztán észrevétlenül elszelelni.

A zsebei valójában feneketlenek, és itt van a kutya elásva. Ugyanis elrejti a szajrét a nadrágjában, és azoknak annyi: mind elvesztek. A játékszabály szerint ugrás be a zsebbe (sic!), keresd az elveszett cuccokat és így még négy életet nyerhetsz. Az ellen persze minden szintet förtelmesen bemocskol. De nyugi, mert a kiskölyök hamarosan egy sor jópofa fegyverrel lesz felvértezve a nadrágzsebért folytatott harcban. Szórakoztató, de kicsit ódivatú ezekben a felgyorsult időkben. Ha egy kis könnyed gyerekjátékra van gusztusod, nyugodtan kipróbálhatod. Egyébként vannak különb játékok is a kínálatban.



Figyeld csak ezt a pimasz fickót, ahogy a szűk helyen ugrál. Hát nem elragadó?

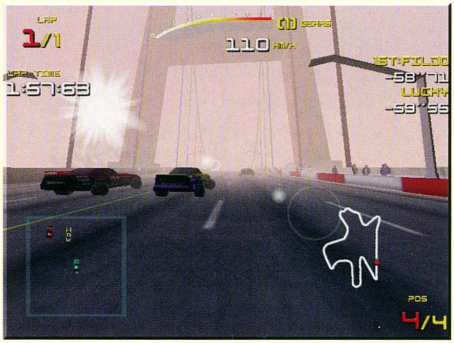
PCFormat vélemény 64%



A hóember a zsebén tartja a kezét, mert a manó fenyegetően közeledik hozzá.

Ultim@te Race Pro

Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com



Köd San Franciscóban. Jó indok a memória csökkentésére.

Amikor kezdtek divatba jönni a számítógépes játékok, elképedten bámultuk a sebességnek az Atari 2600 képernyőjén történő kijelzését, miközben a játszhatatlan Pole Position-nel próbáltunk játszani. Később jött a még jobb megjelenésű, de egyébként alig tovább fejlesztett Outrun. Ez a tendencia? Úgy tűnik, hogy igen. A 3D kártya forradalmasította a játékokat, de a lényeg nem sokat változott. Lenyűgöző a látvány, de maga a játék körülményes. Az Ultim@te Race Pro a számtalan példányban eladott Voodoo kártyának köszönheti létét. Mikor piacra került, a dolgok megvilágosodtak. Szó szerint, mivel a program egyik fő attrakciója a fényszórók csóvájának megjelenítése. A másik a képernyőn összezsúfolt sokszögek látványa. Sajnos, ahogy mondtuk, piszok rossz játszani, és a grafikai finomságok ellenére sem élethű. Jobb mielőbb megszabadulni tőle.

PCFormat vélemény 58%

Master of Orion

Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com



Tiéd lehet ez az idegenszerű kolónia, ha találsz a felépítéséhez alkalmas bolygót.

Greyskull hatalma, segíts! Az Ember (He-Man) szövetkezik a Katonával (Man at Arms) és a Nővel (She-Ra), hogy visszatérve végleg legyőzze Skeletort. Vagy most mi is van? Kicsit összezavarodtunk, most a Master of Orion-ról vagy a Masters of the Universe-ről van szó? Semmi gond. Könnyű összekeverni őket. Mindkettő idegen fajok különleges válogatása, ha ez vigasztaló.

Amiben a Master of Orion különbözik, hogy egy kicsivel többször kell használni az agytekervényeidet. He-man, amint a rosszfiúkat rendre kiüti (amitől a játék még jó is lehetne), magvas tanulságokat kiált utánuk (ettől azonban nem az). Ezután az erőforrásokat megszerezve a Master of Orion-ban óriási kolóniákat építhetsz, miáltal a világűr technikailag legfejlettebb fajává válhatsz.

Ezután, de csak ezután elküldhetsz néhány idegent a szomszédos galaxisra. Persze csak akkor, ha megtalálod egyáltalán a szomszédos galaxist a játék képernyőjén. Csillagrendszerek, holdak, műholdak és meteorok szórakoztatnak, amelyek mindegyikére leszállhatsz, kutathatod, kőzetmintákat vehetsz róla, vagy akár fel is robbanthatod őket. Kétségtelen, hogy a játék pont annyira húzós, amennyire várható az előző epizódok alapján, de az élvezet nem tart soká.

PCFormat vélemény 79%

F1 Grand Prix Manager

Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com

Hogy miért akar valaki F1 versenyistálló tulajdonos lenni, az nekünk magas. Csak a nyűg van vele, ha rosszul mennek a dolgok: jobb esetben csak a lábukat törik, mint például egyes német versenyzők, de mi lesz, ha meg is halnak a kedvedért? Szerencsére itt erről nem nagyon esik szó. Az elképzelhető kínos helyzetek helyett csak olyan dolgokkal kell foglalkoznod, amiket szerintünk egy igazi F1 igazgató sosem tenne.

Vegyük például az autók tervezését: nem kifejezetten a főnök feladata. Nehezen tudjuk elképzelni Frank Williamst merevítőkkel rohangálni, vagy Eddie Jordant fülig olajosan. Viszont azon kell iparkodnod, hogy egy Ferrarihoz hasonló tökéletes autót építs, és ne csak egy középszerű Minardit. A versenyek ugyanis a pályán dőlnek el, nem igaz?

Utasításokat üvöltözöl a pilótáidnak, meghatározod a kiállásokat, a taktikát, sőt még azt is, ha esetleg a győzelemért csalniuk kell. A versenyt felülről nézheted, talán a Holdról. Ó igen, ez megint egy management játék pocsék grafikával, amire szemmel láthatóan nem sokat áldoztak. A játék enyhén szólva elavult, rég letűnt csapatok és pilóták tűnnek fel újra divatjamúlt szerelésben, ma már használaton kívüli pályákon. Ha nem érdekelnek a legújabb eredmények és tények, akkor lehet, hogy megér egy pillantást.

PCFormat vélemény 68%



Ki van az élen? Ki az utolsó? Ki tudja megmondani ebből az irdatlan távolságból?



Ez a köpcös, fehérzakós fickó megbotránkoztatta szerkesztőségünket.

F1 Grand Prix

Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com



Bár már meglátszik rajta a kor, az *F1 Grand Prix*-ben még mindig lehet találni izgalmakat.

Geoff Crammond. Ember! Száz éve éjszakákon át játszuk a játékaidat. Na jó, csak mióta PC létezik. Sajnos ez a játék az elsők közül való. Már csak néhányan emlékeznek arra, hogy a DX2 66-on, VGA kártyával kezdte, és akkor nagyon élveztük. Amikor a PC-k még nem újultak meg ötpercenként, a hozzájuk írt játékok pedig még gyakrabban.

A kétkedőket mindenesetre talán meggyőzi, hogy ez volt az első VGA grafikára épülő játékok egyike. A játszhatóságot tekintve első pillantásra persze nem látszik elavultnak, de a gép által irányított autók viselkedése manapság már különösen mesterkéltnek tűnik. Ha le vagy égve, vagy nagyon öreg a géped és mindenáron versenyezni akarsz, akkor ez, vagy a kétszer ennyibe kerülő folytatása jó vétel. A Pentium III tulajdonosok azonban jobban teszik, ha kivárják a hamarosan megjelenő legújabb változatot, az F1GP3-at.

PCFormat vélemény 72%

Baseball Pro 98

Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com



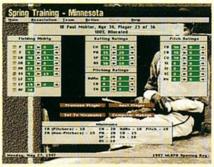
Mi ez dobás vagy ütés? Esetleg golf vagy kalapácsvetés? Ki tudja? És kit érdekel?

Lehet egy sport annyira amerikai, mint amennyire mondjuk az almás pite angol? A baseballt, ahogy eddig tapasztaltuk, férfiak játszák. De a lényegét felfogni még a krikettnél is nehezebb. Mindenesetre a sporton alapuló játékokat általában hamarabb fel lehet fogni, mint az űrből származó idegenek túlkomplikált koncepcióit. Szerencsére a Baseball Pro nem ezek közül való.

A játék árkád stílusú változatát lényegesen könnyebb megérteni és játszani, mint a valósághűbb exhibition változatot. A Baseball Pro 98 jó részét a csapatépítés teszi ki, ahol úgy dirigálhatod a játékosaidat, mint egy fejfájós tábornok. A játék grafikája elég jó, hogy megfelelően figyelhesd a dobót és a többi játékost, miközben megállapíthatod, hogy valószínűleg klónozással hozták létre őket.

A Baseball Pro 98 elfogadható baseball-szimulációnak látszik, és nem valószínű, hogy csalódást okozna bárkinek, aki szereti a kemény dobásokat és ütéseket. A játéknak van ugyan néhány elhanyagolható gyenge pontja, de az árára pillantva ezeket azonnal megbocsátjuk. Mindent összevetve ez egy jó megjelenésű, különösen jól játszható baseball játék. Szereted a baseballt? Csak egy egész picit? Akkor vedd meg és próbáld ki.

PCFormat vélemény 80%



Ennyi pénzért megbocsáthatsz néhány apró hibát ebben az élvezetes baseball-szimulációban.



Civilization

Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com



Miért kellene valakinek egy testvérek között is tízéves játék, amelynek olyan a grafikája, mintha az egész játékidő alatt dúlna a homokvihar? Elmondom. A Civilization lazán félresöpri a hangyaboly stratégiát, és a manapság oly divatos rövidtávú berendezkedést részesíti előnyben. Tégy egy várost lakható hellyé a telepesek számára, és máris eltölthet a hatalom bizsergető érzése.

Végül is a Civilization nem lenne rossz játék, de a finoman szólva is pocsék megjelenítés valószínűtlenné

Ha a játékok a borokhoz hasonlóan nemesednének, ma egy vagyont érne. Így csak 2000 Ft-ot.

teszi, hogy mély és összetett programmal lenne dolgunk. A játékok szerencsére nem romlanak meg, mint az ételek, ezért még most is éppúgy játszható, mint 10 évvel ezelőtt. Ha nem őrizted meg a merevlemezed Játékmúzeum alkönyvtárában, most viszonylag olcsón helyrehozhatod ezt a mulasztásodat.

PCFormat vélemény 84%

Colonization

Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com

Nyilvánvaló, hogy a Civilization ihlette ezt a játékot, de a Colonization a történelem egy bizonyos korszakát veszi célba, mégpedig a XVI. századtól a XIX. századig terjedő időszakot, a felfedezések és az Újvilág gyarmatosításának korát. Ha ismered a Civilization-t, nagyjából tudod, hogy mire számíthatsz, bár ez nem jelenti azt, hogy hiányoznának az izgalmas, felfedezésre váró részletek.

Ha leülsz a játék elé, órákat tölthetsz el vele anélkül, hogy arra gondolnál, milyen régi darabbal van dolgod. Fel sem tűnik, hogy csaknem tízéves korú matuzsálem a játszótársad, és ez akár elismerés is lehet. Kordában kell tartanod a talpnyalókat – bocs, a telepeseidet – és ki kell osztanod a feladataikat: földművelés, szőrmekereskedelem, kézműipar, bányászat, sőt háborúskodás. A telepesek gyakorlatoztatása fejleszti képességeiket, növeli az egész kóceráj életképességét és ez elengedhetetlen a fennmaradáshoz.

A Civilization-hoz hasonlóan a Colonization is egy réges-régi játék. A játék epikus része kicsit szegényes, de ha a stratégiai akciók csak távolról érdekelnek, megéri leszurkolni érte azt a kis pénzt. Fénykorában igazi klasszis volt, ha telepíted a gépedre és leülsz elé játszani, meglátod, hogy még ma is remek szórakozást nyújt.

PCFormat vélemény 82%



A grafika úgy néz ki, mint a kaka, de legalábbb nincs neki szaga.



A *Colonization* öreg. Nagyon öreg. De a szereplők még mindig gyilkolják egymást.

Lemmings Paintball

Ⓕ GT Replay Ⓘ www.gtgames.com

Azok a zöld hajú, rángatózó fejű, tappancsos lemmingek minden PC-t elárasztottak a 90-es évek elején, de hol vannak ma már? Már nem is ismerjük azokat az egérrel kirakható feladványokat, amikkel még nagyanyáink játszottak annak idején. Ezt eleveníti fel a Lemmings Paintball.

Míg az első Lemmings játékok oldalnézetben működtek, itt már izometrikus perspektívában figyelheted az eseményeket. A játékosok a lemmingeket tarka arénákban irányítják, összecsapnak más játékosokkal, leküzdik a beomló talajt, krátereket és festékkel töltött bányákat. A játék tipikus zenéjére talán még emlékszel a korábbi változatokból.

Bár a grafika jó, az egész játék mégis csak közepesen szórakoztató-



A lemmingeknek nem is zöld a hajuk. Ezzel szemben egyik munkatársunknak narancssárga.

nak mondható. Nehéz túl lelkesnek lenni, mert mondjuk meg őszintén, nincs benne túl sok élvezet. A rejtvényeknek nem túlságosan nehezek, ami nem mondható el a lemmingek mozgatásáról. Rendben, ez egy potya játék, és a Lemmings-sorozat rajongóinak már néhány trükkös zenei bejátszás és a megfoghatatlan Lemmings X-faktor is elég a boldogsághoz. Mindenki más azonban nagyon, de nagyon hamar megunja a Lemmings Paintball-t. A Lemmingek meghalnak, ugye? Reméljük.



Ha azt hiszed, hogy ez a kép az előző változatból származik, tévedsz.

PCFormat vélemény 70%

Small Soldiers

Ⓕ Crucial Entertainment Ⓘ www.crucialentertainment.com



Ki gondolta volna: a gyerekeknek készült film alapján született a gyerekeknek készült játék. Hogy ebből valami jó sülhet ki? Igen.

Megint egy mozi-adaptáció, ami szemérmetlenül a gyerekeket veszi célba. Akkor a Small Soldiers is egy vacak? Azért nem egészen. A valós idejű játék képernyőjén a kis katonákra kattintva küldheted őket harcolni az ellenséggel, vagy a filmben is szereplő feladatokkal bízhatod meg őket. A játék tartalmaz platform elemeket, sőt extra fegyverekre és eszközökre is szert tehetsz. A Small Soldiers azonban soha nem akart egy második Tiberian Sun lenni. A figurák csak 2-3 féle megjegyzést tudnak mondani, amikor rájuk kattintasz, de ez nem is annyira zavaró, különösen, ha arra gondolsz, hogy a játék gyerekeknek készült.

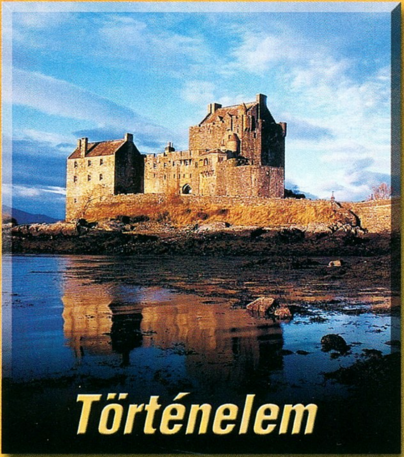
Ha vannak gyerekeid, akik látták és élvezték a filmet, a rá való vég nélküli utalásokban sem fognak csalódni. A Small Soldiers persze nem a komoly elméleti stratégáknak való, de arra tökéletesen megfelel, hogy a gyerekektől nyugtod legyen néhány óráig. Főleg, ha az árát egy bébiszitter óradíjával veted össze. A játék másik előnye, hogy külön tanfolyam elvégzése nélkül is gyorsan lehet vele játszani. Ebben a torokfájós időben nem is nagyon hallottunk senkit túl hangosan panaszkodni a programra. Különösen nem, ha csak 7 évesek, mivel ők valószínűleg úgy gondolják, hogy a Small Soldiers nem egyéb, mint egy jó kis flipper.

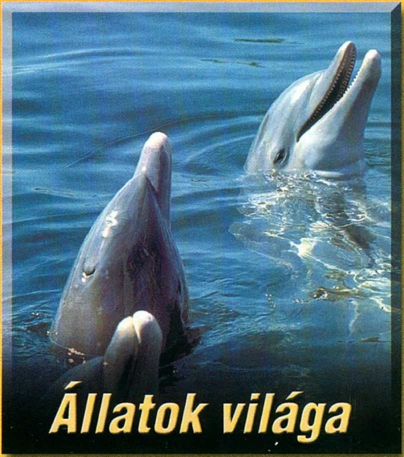
PCFormat vélemény 83%

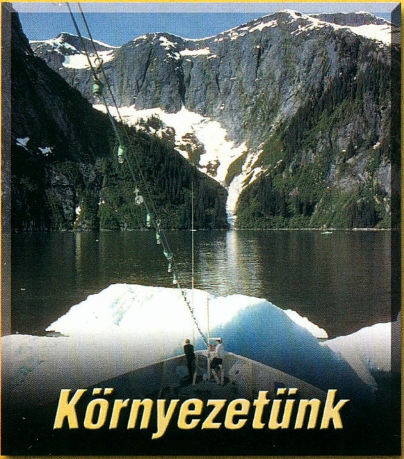
Minden gyereknek szüksége van a felfedezés örömére...

EZT FEDEZD FEL!

Önfeledt szórakozás, izgalmas kérdések és egy-két meglepetés mindazoknak, akik csak most ismerkednek az állatvilág, környezetünk, a történelem illetve Földünk rejtelmeivel.









Játékos ismeretterjesztő program 6 - 14 éves gyerekek számára.

csak
1.990.- Ft

Az ország összes TESCO áruházában!

Budapest, Fogarasi út - Budapest, Pólus Center - Debrecen - Eger - Kaposvár
Kecskemét - Miskolc - Nyíregyháza - Pécs - Szeged - Székesfehérvár

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Tippek & Taktikák

Örök küzdelmünkben, hogy mindig a lehető legjobb tippeket szállítsuk, felkaptuk tippvadász bakancsunkat, összehúztuk a cipőfűzőt, és elsápadtunk. Térjünk át inkább a taktikákra, ugye?

Urban Chaos

Ⓕ Eidos
Ⓘ www.urbanchaos.com
Ismertető: *PCF* 4 **Vélemény:** 87%

A LEGTÖBB JÁTÉKBAN SZÉPEN SORBAN követik egymást a pályák, egyenesen haladunk előre a történetben, így aztán nem lehet elkavarodni. Az Urban Chaos nem ilyen. Ezért aztán az egymást követő pályák leírása helyett inkább elmondjuk, mire lehet számítani, és szolgálunk néhány tippel is. A legfontosabb az, hogy a játék elkezdésekor levizsgázzunk fizikai állóképességből, vezetési tudásból és harcművészeti jártasságból, teljesítve a megfelelő gyakorlópályákat, mert csak így láthatunk neki felkészülten a ránk váró feladatoknak.

RTA

Egy gazdátlan jármű tartja fel a forgalmat a Zarb Drive-on. Oda kell mennünk, és a taxit megőrzés céljából az őrsre kell vinnünk. Egy rablóbanda is garázdálkodik a környéken, tehát menet közben az egyik gazembert is be kell gyűjteni.



Hát, itt legalább nem a belvíz sétál be a rendőrőrsre, mint a kies Alföld bizonyos tájain.

The jump

A Keating sugárúton egy öngyilkosjelölt szerencsétlenkedik az egyik háztetőn. Találd ki, mi következik – nyert, le kell szedned. Csak szépen, óvatosan – a pofa eléggé idegbeteg. Ha elszúrod, a sajtó rászáll a rendőrségre, te pedig már repülsz is.

Gun hunt

Egy informátor kiszúrt egy gyanús pasast, aki egy pisztolyt dobott el az Eagle Building mögött. A dolog, úgy tűnik, kapcsolatban van egy nemrég elkövetett gyilkossággal, ezért nagyon fontos, hogy minél gyorsabban odaérkezz, felszedd a cuccot, és visszavidd az őrsre szakértői vizsgálatra. Ezenkívül a parkban találkoznod kell az említett informátorral.

Trouble in the park

Egy banda lóg a Bushy park környékén, valószínűleg némi rendbontás szándékával. Hajts oda, nyugtasd meg a lakókat, és távolítsd el a nyugtalanító elemeket.

Gate crasher

Néhány kemény gengszter ad egymásnak találkozót a Black Cat stadion mögött, tehát oda kell menned, és legalább egyet el kell csípned közülük. A többivel azt csinálsz, ami csak jólesik – mi a szolid fejlövést javasoljuk.



Ha a tűzijáték kezd kicsúszni az ellenőrzés alól, D'arci előkapja vízipisztolyát.

Arms breaker

A Wildcats banda egy fegyverraktárat tart fenn a környéken. Villámgyorsan ki kell derítened, mi is történik valójában, mielőtt még Gordansky, a pancser megelőzne.

Media trouble

Hát, Gordansky mégis gyorsabb volt, beleütötte az orrát a Wildcats ügyeibe, és most fogságban tartják. Avatkozz be és szabadítsd ki, közben pedig próbáld magaddal vinni az egyik bandatagot is. A Wildcats főnöke igazán különleges zsákmány lehet.

Urban shake down

Miután bevitted a bandafőnököt, megtörik és kiadja a Wildcats terveit. Úgy tűnik, D'arci körzetét szeretnék megszerezni, ezért „hadseregük" hamarosan megpróbálja majd elfoglalni az utcákat. Nyomás melózni és kezdődjön a csetepaté.

Auto destruct

Terroristák egy robbanóanyaggal megrakott autót helyeztek el Union Cityben, de közben a bandák ismét elözönlötték az utcákat. Vágj magadnak utat a helyszínre, szerezd meg az autót és hajts el vele anélkül, hogy felrobbanna. Elég nehéz lesz, főleg mert közben dúl a bandaháború.

Grim gardens

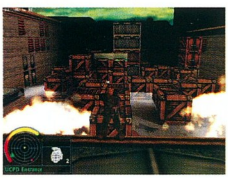
Bryant őrmester az elmúlt hónapokban a belváros drogbárói után nyomozott, és a hírek szerint most az egész bagázs áttelepedett a Botanikus kertbe. Jelenleg is a környéken vannak, tehát irány oda szétrúgni a dílerek hátsóját és megsemmisíteni a környéken elrejtett anyagot.

Semtex

Ideje járőrözni. Nézz körül az utcán és szúrd ki a szabálysértőket, de közben légy óvatos. A Wildcats komoly akcióra készül a déli területen, egy igazán nagy robbantásra. Menet közben találkoznod kell Deeksszel.

Cop killers

A Wildcats tagjai elfogtak két rendőrtisztet, és azzal fenyegetőznek, hogy lelövik őket, ha nem teszed pontosan azt, amit



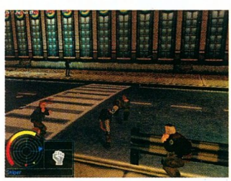
D'arci megtántorodik, mikor a gonosz ládák nekiállnak világuralmi terveik megvalósításának.



Hatalmas robbanások, egy autó és néhány épület. Bruce Willis sajnos lemaradt a képről.



Csak óvatosan a baseballütős figurákkal – általában arra készülnek, hogy izomból képen suhintsanak célszerszámukkal.



Ha ügyet sem vetsz a zebrákra, D'arcit rövid úton el fogja gázolni egy teherautó.



Union City rendőrsége ragaszkodik a bűnözők állon lövésének jól bevált és ezerszer kipróbált taktikájához.



Hát, nem egy kastély, de úgyis csak a bástyák számítanak.

mondanak. Bár elég nehéz lesz (nyugodtan elhihetitek), be kell rontani, és sértetlenül kihozni Johnsont és Becket.

South side offensive

A déli kerületekben meredeken emelkedik a bűnözési ráta, ezért odaküldenek, hogy próbálj meg csinálni valamit. A területet elárasztották a Wildcats tagjai, és a rendőrség tehetetlen az egyre nagyobb számú rabló és tolvaj ellen. Ugorj a dolgok sűrűjébe és döngöld a betonba a rosszakat.

Psycho park

Komoly gondok adódtak a Union parkban. A legutolsó csapás eléggé felbosszantotta a Wildcatset, a bandatagok láthatólag a parkban szándékoznak levezetni a feszültséget. Csatlakozz a társasághoz és csapj oda nekik még néhányszor. Mindenképpen biztosítsd a környéket.

The fallen

Néhány jótét lélek egy feldarabolt holttestet talált a város déli részén. Sajnos, senki sem látott semmit, és a környékbeliek sem hajlandók beszélni. Menj a helyszínre és szedj össze öt bizonyítékot, hogy megindulhasson a büntetőeljárás, de fő az óvatosság – arrafelé a Wildcats igen jól szervezett.

Stern revenge

A Wildcats ismét túszokat szed, hogy leküsse Union City minden rendőri erejét. Valahogy a kezükbe kaparintották Sternt, leütötték és most fogságban tartják. Irány a helyszín – intézd el az összes arra téblábóló bandatagot.

Transmission terminated

Kiderül, hogy mi volt az a Gordansky által megszerzett információ, ami annyira felidegesítette a Wildcatset. Eszerint Mack Bane, az egyik polgármesterjelölt szoros kapcsolatban van a bandával – sőt, Gordansky szerint ő maga a bandavezér. Bane állítólag birtokában van egy szigorúan titkos, a tudattalanra ható technológiának, mely digitális jelekkel kombinálva használható. Úgy tűnik, az éjszaka folyamán a TV-műsorra akarják kapcsolni az eszközt, ezt pedig mindenáron meg kell akadályozni. Mindennek a tetejébe az acélgyárban is túszokat szedtek, így azokat is meg kell menteni. Hozd ki őket és iktasd ki a TV-állomást 30 percen belül.

Estate of emergency

Mack Bane és szolgái menekülőben vannak, a bandavezér a hírek szerint városon kívüli birtokára vonult vissza, hogy onnan aztán ismeretlen helyre távozzon. Élve kell elfognod és bekísérned az őrsre. Ja, a riasztórendszert mindenképpen kapcsold ki, mielőtt behatolsz.



1999 forró nyarán az ember formájú növények hihetetlenül népszerűvé váltak az idősebb kertészek körében.

Seek, sneak and seize

Bane villájában rengeteg winchestert foglaltak le, ám mindössze egy – erősen kódolt – fájl bizonyult igazán értékesnek. A megfejtőkulcs fele megvan, de a másik fele a Gaemin kutatólaboratórium valamelyik számítógépében található. Látogass el a laborba, szerezd meg a fájlt, és térj vissza élve.

Target UC

A dekódolt fájlból kiderül, hogy Bane és a Gaemin Research emberei egy titkos rakétaépítési programot pénzeltek. Három fő gyártási hely van, és mindhármat ki kell iktatni. Vigyázat, mert a környékükön nyüzsögnek a rosszfiúk, akik igazán nem adják olcsón a bőrüket.

Headline hostage

Kitör a káosz. A kultuszhívők megszállják a kerületet, a lakosság pedig elmenekül. Eközben a legtöbb rendőr a város más részeiben próbál rendet teremteni. Kitaláljátok, mi történik ezek után? Talált, Gordanskyt ismét elfogják. Először is ki kell szabadítani, mert szükség van a nála levő információkra. Próbálj meg időben odaérni, mert ha nem, szó szerint el fogja veszíteni a fejét.

Late launch

Gordansky adatai alapján eljutunk a végső kilövőállomásra. De korán jöttünk. Olyan korán, hogy az építmény tulajdonképpen még nincs is teljesen befejezve. Azért a Wildcats tagjai közül sokan itt vannak már, most azonban nem kell rendőr módjára viselkedned – ess nekik és ölj meg annyit, amennyit csak bírsz.



Figyelj jól az eligazításon. Ha azt mondják, végezz a Wildcats tagjaival, akkor végezz velük.



Még a rendőröket sem érdeklik a parkolni tilos táblák. Mivé fajul így a világ?

Insane assault

Úgy tűnik, Bane azt mondta követőinek, hogy ő egy ősi misztikus, és a fickók szó szerint megőrülnek érte. Erejét bizonyítandó hosszú és véres szertartásra készül a város alatt húzódó csatornarendszer mélyén. Union City nyugati részét robbanások rázzák meg. Csatlakozzunk az ünneplő gyülekezethez és tegyünk rendet.

Day of reckoning

Oké, ez már egy kicsit Jackie Chanes. A Wildcats gyakorlatilag megszűnt létezni, ketten maradtak a színen, D'arci és Bane. Ő pedig éppen a gonoszság egy ősi istenét készül újra életre kelteni. Ha sikerrel járna, sötétséggel és szenvedéssel teli új korszak köszöntene a világra. Itt az ideje egyszer s mindenkorra elintézni őkelmét. PCF



A Wildcats tagjai megpróbálják uralmuk alá hajtani a kerületet? Legjobb lesz egyszer s mindenkorra elintézni őket.

Játékoldal

A zord időjárás ellenére belevetettük magunkat a játéktrükkök jeges óceánjába – átfagyva bár, de sok tapasztalattal gazdagodva tértünk vissza.

A heti favorit: Heroes of Might&Magic III

Kérlek segítsetek ki egyik kedvenc játékom, a HEROES 3 előrejutásában. A sikeres csaták megvívásához az anyagi javakhoz és mágiához való gyorsabb, vagy nagyobb mértékű hozzáférés kellene. Légy szíves küldjetek nekem néhány olyan ötletet, vagy kódot, amivel megoldhatom a problémát.

Válasz: Több levél is jött ebben a témában, így nem haboztunk, a kódok még frissen, melegen tálalva: WA játék alatt nyomd meg a Tabot, és gépeld be a kódok valamelyikét:

nwcantioch	Minden ostromfegyver
nwcavertingoureyes	Angyalok lépnek be a seregedbe
nwccastleanthrax	Maximális szerencse
nwccoconuts	Végtelen számú lépés
nwcgeneraldirection	A teljes térkép megjelenítése
nwcmuchrejoycing	Maximális morál
nwcshrubbery	+100 minden forrásból, +10 000 arany
nwcigotbetter	A hős szintet lép
nwconlyamodel	Minden épület
nwctrojanrabbit	Azonnali győzelem
nwctim	A kiválasztott hős minden varázslatot megkap, továbbá 999 manapontot
nwcfleshwound	A kiválasztott hős táborába Death Knightok érkeznek

Tolvaj, aki még csal is

Kedves PCF, segítsetek ki a Rainbow Six: Rogue Spear játékkal. Fennakadtam a Georgiai szinten, ahol nem lőhetem fejbe az ellenfeleket az egész szinten, és még két poloskát is el kellene helyeznem, miután kiiktattam egy idétlen ház biztonsági rendszerét. Már vagy ezerszer próbáltam, de még a biztonsági rendszerig sem jutottam el, nemhogy a lehallgatandó telefonokig. Van valami ötletetek, hogyan lehetnék láthatatlan, vagy változhatnék kisegérré a könnyebb besurranáshoz? Igazán szeretnék jó kommandós lenni, még egy végigjátszási útmutatóval is beérném.

Egil Stiansen

Válasz: Sajnos a Miki Egér kódot elhagytuk, de a láthatatlanság menni fog. Először is hozd fel a kommunikációs ablakot az Enter lenyomásával, a játék alatt. Gépeld be, hogy teamshadow, és a csapatod láthatatlanná válik. Ha csak magadra szeretnéd használni a láthatatlanságot, a kód theshadowknows. Van még néhány hasznos „újítás" a tarsolyunkban:

Teamgod	Csapat sebezhetetlenség
Avatargod	Avatar sebezhetetlenség



Nem a legjobb hely egy kis szundításra, ha a véleményemre vagy kíváncsi.

Explore	Nincsenek győzelmi feltételek
5fingerdiscount	Feltölti a készleteket
bignoggin	Nagyfej mód
meganoggin	Iszonyú nagyfej mód
1-900	Nehéz légzés
Turnpunchkick	Oldalra gördülő mód

Elsöpörve

Megszereztem az Unreal Tournamentet, és elkezdtem első szóló játékomat. És mi történt? Csúnyán lemostak. Nem vagyok fenn a neten, nem tudok ismerősökkel játszani, de egy játékos módban játszanék – hogyan tudnám megkönnyíteni az életem?

Dave Priudle

Válasz: Mit gondolsz? Csak ülünk itt, lóbáljuk a lábunk, és várjuk, hogy kiszenvedj? Azt már nem! Itt egy kalap remek kód, ezeket egy játékos módban tudod használni:

Iamtheone	Csalások bekapcsolása
God	Sebezhetetlenség
Loaded	Minden fegyver
Allammo	Minden lőszer
Ghost	Átsétálsz a falakon
Behindview 1	Hátsó nézet

Ostoroz a sors

Kedves PCF, gyűlölöm a kígyókat, idétlen a kalapom, mindig nyakig ülök a koszban – na ki vagyok? Indy, hát persze. Vagyis a valóságban nem, de azért értitek, ugye? (Óh, Maria, ha nem mondod... A szerkesztőség már lázban égett). Szóval a programtól teljesen kész vagyok. Elegem van az ostorozásból, hogy valami ostoba szörny mindig kicsinál. Küldjetek valami kódot a végső idegösszeomlás előtt...

Maria Campbell



Ebben a valószerűtlen szövetségben Robocop és Terminator együtt üldözi Carol Vordermant és Richard Whitelyt. És a történet csak ezek után indul majd be igazán.

Írd meg most!

Falra mászol a dühtől? Írd meg, mivel kergetnek játékaid a bolondok házába, és küldd el a **Tippek és Taktikák** szerkesztőinek, a szokásos postai vagy a **pcformat@cmk.hu** e-mail címre! Leveledben röviden foglald össze, mi okozza a galibát, hogy segíthessünk, és újra mosolyogva ülhess a monitor elé! De ne szomorodj el, ha tőlünk sem kapod meg a várva várt választ, mert a Barátok közt hasábjain keresztül több száz kollégád tapasztalatára is számíthatsz! Kérdéseidet felteheted weboldalunkon (**www.pcformat.hu**) is.

Válasz: Hát ilyen nagy a baj? Ne aggódj, kéznél a segítség. Nyomd meg az F10-et, és írd be valamelyik kódot a megjelenő ablakba:

Talkit_marion on	Sebezhetetlenség
Urgon_elsa	Minden fegyver
Azerim_sophia	Életerő
Nub_willie	Tippek

Vér!!!

Kedves PCF! Nagyon szeretném, ha segítenél! A BLOOD2-ről van szó. Nos, bajok vannak vele. Mégpedig ezek: túlforog, és csak két fegyverem van: pisztoly és tőr. Óriási lenne, ha meglepnél egy-két kóddal. Várom a válaszod! Szia!

Tátrai Gergő (10 éves)

Válasz: Először is a jövő pszichológusainak védelmében azt mondanám, hogy a Blood 2 helyett 10 évesen keress inkább egy Disney játékot, vagy Theme Park Worldöt, esetleg LBA 2-t... De hogy ne mondhasd, hogy cserben hagy remek stábunk, íme néhány kód. Nyomd le a T-t, majd írd be a következő kódok valamelyikét:

MPAMMO	Összes lőszer
MPARMOR	Legjobb páncél
MPCLIP	Átmehetsz a falakon
MPGOD	Sebezhetetlenség
MPHEALTH	Maximális egészség
MPKFA	Maximális lőszer, egészség, páncélzat

Kitartás, ifjú Skywalker

Tisztelt PCF! A Star Wars: Rogue Squadron 7. pályáján elakadtam, nem tudok átjutni. A segítségeteket kérem egy két jó-



Dr. Jones a kihívó „csípőn a kéz" figurát gyakorolja egy Village People mélyinterjú előtt.

pofa cheattel, hogy szívesebben üljek a monitorom elé. Előre KÖSZ!

Widemann Gabor

Válasz: Mit is mondhatnék? Itt vannak:
Gépeld be a kódokat a játék alatt:

CHICKEN	Lépegető irányítása
DIRECTOR	Megmutatja az összes filmbejátszást (Ehhez el kell menned a High score menühöz)
HIKEN	Rejtett másodlagos fegyverek
IAMDOLLY	Végtelen számú élet
LOKJOT	Leszállás javításokhoz
MAESTRO	Meghallgathatod az összes Star Wars zenét (Ehhez el kell menned a High score menühöz)
NEUC	Minden birodalmi járművet megsemmisít a radaron
NUMBERTWO	Végtelen számú másodlagos fegyver, többnyire bomba vagy rakéta
TIEDUP	Repülj Tie Interceptorral
TOUGHGUY	Minden felvehető pluszt megad, ami a játékban elérhető.

PCF

Barát vagy ellenség? Döntés a tiéd!



HAMAROSAN MEGJELENIK! MAGYAR NYELVŰ SZOFTVER!

S·A·G·A

A vikingek haragja

Egy viking klán vezéreként kell boldogulnod más klánok és más népek közt. Kezdetben csak néhány embered van, ám vágyaid annál nagyobbak. Célod, hogy idővel egyetlen klán uralkodjon az egész világ felett: a tiéd. Az embereknek, elfeknek, törpéknek, trolloknak, kentauroknak és óriásoknak mind be kell hódolniuk neked különben nincs helyük e világon!

Egy klánt sokkal jobb behódoltatni, mint elpusztítani, mivel a leigázottak ereje a győzőt teszi még hatalmasabbá. Ahhoz azonban, hogy leigázz egy másik klánt, a te klánod becsületének meg kell haladnia az ellenséges klánét. A vikingeknél a becsületet csak a harcban növelheted. Minden egyes győzelmed növeli a becsületedet, ezért erősnek és gazdagnak kell lenned. **Légy módszeres és türelmes: előbb derítsd fel, majd telepítsd be környezetedet!**

Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Magyarországon forgalomba hozza: Automex multimedia

Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu

CD-ROM PC







CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

3615 CRYO
www.cryo-interactive.com

Astérix & Obélix

A KILENCVENES ÉVEK LEGNAGYOBB EURÓPAI FILMSIKERE DECEMBER 23-TÓL A MOZIKBAN!



A FLAMEX forgalmazásában a RENN PRODUCTIONS a RENAULT HUNGARY támogatásával bemutatja CLAUDE BERRI filmjét CHRISTIAN CLAVIER GERARD DEPARDIEU ROBERTO BENIGNI „ASTERIX & OBELIX versus CAESAR"
A forgatókönyvet írta és a filmet rendezte CLAUDE ZIDI ALBERT UDERZO és RENÉ GOSCINNY karakterei felhasználásával Dialógusok GÉRARD LAUZIER További szereplők MICHEL GALABRU CLAUDE PIÉPLU DANIEL PRÉVOST PIERRE PALMADE LAETITIA CASTA ARIELLE DOMBASLE SIM MARIANNE SÄGEBRECHT GOTTFRIED JOHN JEAN-PIERRE CASTALDI JEAN-ROGER MILO JEAN-JACQUES-DEVAUX Zene JEAN-JACQUES GOLDMAN és ROLAND ROMANELLI Gyártó JRG és RENN PRODUCTIONS
Fényképezte TONY PIERCE-ROBERTS Díszlet JEAN RABASSE Jelmez SYLVIE GAUTRELET Vizuális effektusok PITOF Vágó NICOLE SAUNIER/HERVÉ DE LUZE Hang HENRI MORELLE/FRÉDÉRIC DUBOIS/VINCENT ARNARDI/THIERRY LEBON
Produkciós vezető LÉONHARD GMÜR (MÜNCHEN) / PATRICK BORDIER (PÁRIZS) Executive producer PIERRE GRUNSTEIN Associate producer THOMAS LANGMANN FRANCIA-NÉMET-OLASZ kooprodukció a CANAL+ valamint a CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE közreműködésével
A film magyarországi forgalmazását a EURIMAGES, a UNIFRANCE FILMS és a FRANCIA INTÉZET (Budapest) valamint a RENAULT HUNGARY az RTL KLUB a DANUBIUS RÁDIÓ és a PEPSI támogatta.
A film zenéjét kiadja a SONY MUSIC

FLAMEX FILM PEPSI RTL KLUB RENAULT EURIMAGES Unifrance

Próbák & Tesztek

Meglátni és megszeretni. Természetesen részünkről itt erről szó sincs, hiszen nálunk objektívebb már csak egy halvérű programozó matematikus lehet.

Senkit sem kíméltünk

Lassan végre jövőből jelenné válik a DVD. Talán, ha a kezdetekkor nem került volna minden egyes lemez csillagászati összegekbe (a lejátszókról ne is beszéljünk), akkor hamarabb is megbarátkoztunk volna ezzel a valóban nagyszerű új hordozóval. De lám, ami késik, nem múlik: végre mindannyiunk számára elérhető közelségbe került a DVD. A Szuperteszben ezért mi is ezzel a témával foglalkozunk, természetesen a tőlünk megszokott alapossággal. Ha pedig már a filmeknél tartunk, nem kell nagyot lépni, hogy az állóképek világába érkezzünk. Hú, de költői voltam, vagy legalábbis próbáltam lenni. Tény azonban, hogy olyan nagyszerű hírekkel szolgálhatunk digitális kamera ügyben, hogy az minden művészlelket dalra fakaszt. Ha eddig ugyanis ilyesfajta készülékre fájt volna a fogad, tudnod kellett lemondani: vagy a teljesítményről a kényelem kedvéért, vagy a kényelemről a jobb minőség érdekében, vagy pedig az egészről az ár miatt. A szerkesztőségbe érkezett és kipróbált modellek ismeretében azonban nyugodtan állíthatjuk, hogy ennek vége! Olvasd el tesztünket és te is így fogod látni. Képek, filmek... Mi jut minderről még eszedbe? Reméljük, ugyanaz, mint nekünk: a multimédia. Több hazai alkotást kipróbáltunk. Megnyugodtunk: él még a magyar kreativitás. Mindezeken kívül számos más újdonsággal is foglalkoztunk. Belekóstoltunk a Matrox G400-ba, a HotMetal Pro 6-ba, meg egy csomó zenei programba. Reméljük, a szomszédok nem orroltak meg túlságosan! Mi tehát kipróbáltuk, leteszteltük. Már csak rajtad a sor, hogy el is olvasd.

Az ismertetési politikánk



A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: "Megéri-e a pénzét?". A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.



96 Szuperteszt

DVD. A rövidítés nem azt jelenti, hogy Debreceni Virslis Dagadó, hanem Digital Versatile Disc. Hét típust teszteltünk a végkimerülésig.



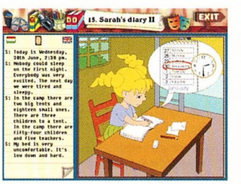
104 Digitális fényképezők
Mind a négy kompakt, mobil, és jól néz ki.



109 Kézreálló megoldások
Négy joystick tesztje.



111 Zenei programok
Szeretjük azt hinni, hogy mozarti magasságokba emelkedünk.



116 Él még a magyar kreativitás!
Hazai multimédia programok nagyító alatt.

E havi ismertetők



PC Format – A sokoldalú PC magazin
Szuper Teszt

Digitális kalan

Fotó: Gavin Roberts

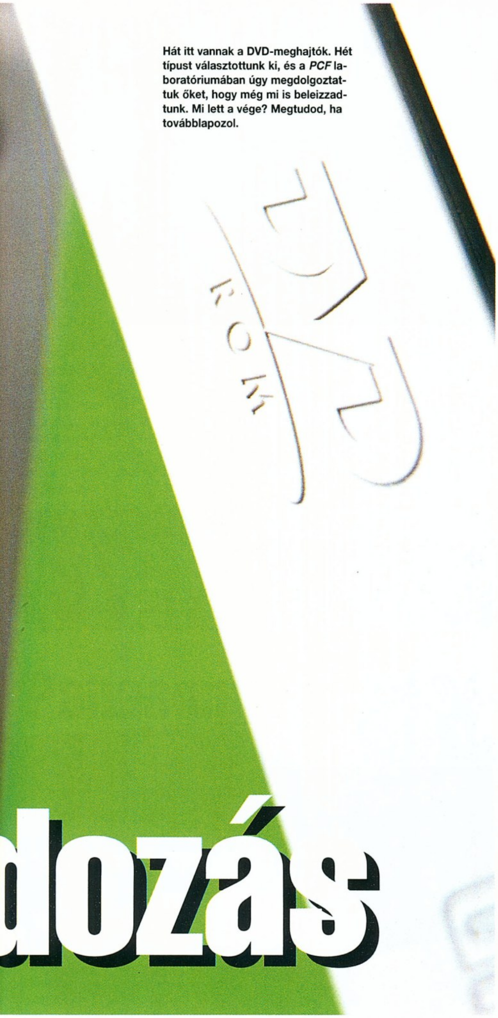
A DVD marketingapostolai eddig kizárólag a DVD-Videóról, vagyis élethű képekről és hangokról beszéltek. Akkor mi értelme DVD-ROM-ot építeni a számítógépünkbe?

Miután technikusunkat sikerült kicibálni a Mátrix 20. előadásáról, a „valóságba" visszazökkenve kezelésbe vette a DVD-ROM meghajtókat.

Itt lenne az ideje DVD-re váltani? Talán igen – a technológia legalábbis már elég kiforrottnak mondható. A folyamat egyébként meglepően sokáig tartott, elvégre a DVD nem sokkal több, mint a jól ismert CD továbbfejlesztett változata. A korongon persze több sáv (track) foglal helyet, a sávok több adatot tárolhatnak, ráadásul a lemez mindkét oldala felhasználható. Ha ehhez hozzávesszük, hogy az új médium két rétegben is írható, már nem is kell nagyon csodálkozni azon, hogy a DVD-lemezekre 17Gb adat, vagyis 26 CD-nyi információ fér. Arról nem is beszélve, hogy az átviteli sebessége szintén nagyobb.

Régebben persze voltak problémák. Az első DVD-ROM-meghajtók drágák és lomhák voltak, mi több, egyes CD formátumokkal is meggyűlt a bajuk. Az újabbakat viszont mintha kicserélték volna: gyorsak, szinte mindenféle CD-típussal elboldogulnak (audio-CD, CD-ROM, CD-R, CD-RW, Photo CD, videodisc) és már 20-25 ezer forint körüli áron is megkapni őket.

Az egyetlen kérdés az, mikor ütköznek ki a DVD-ROM gyorsaságának és nagyobb kapacitásának előnyei annyira, hogy már ne érje meg kifor-



Hát itt vannak a DVD-meghajtók. Hét típust választottunk ki, és a *PCF* laboratóriumában úgy megdolgoztattuk őket, hogy még mi is beleizzadtunk. Mi lett a vége? Megtudod, ha továbblapozol.

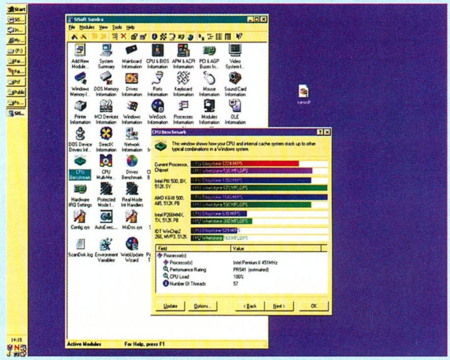
dozás

Hogyan teszteltünk?

A DVD-ROM-meghajtókat egy viszonylag nagy teljesítményű konfiguráción (450MHz-es Pentium III, 128Mb RAM), Windows 98 alatt teszteltük. A lassabb rendszereken esetlegesen előforduló teljesítménygondokat így nem állt módunkban tetten érni, de úgy gondoltuk, a gép többi részének nem szabad befolyásolnia az eredményeket.

A többi formátummal való kompatibilitást egy CD-ROM, CD-Audio, DVD-R és DVD-RW-lemezekből álló gyűjteménnyel teszteltük. Többféle módon ellenőriztük, hogy a meghajtó valóban a teljes lemezt olvassa-e. A teljesítményadatokat a SiSoft Sandra (www.sisoft-ware.demon.co.uk/sandra) nevű program DVD-tesztelő programja szolgáltatta. A táblázat elkészítésekor egy összesített mutatószámmal dolgoztunk (a nagyobb érték a jobb). Az elérési időket szintén a Sisoft Sandra-val mértük.

A tesztgép rendellenes működése miatt az általunk feltüntetett adatok valamivel kedvezőbbek a gyártók által megadottaknál. Az eredmények ezért egymással igen (a Pioneer DVD-A04SZ valóban sokkal gyorsabb a többinél), más DVD-meghajtók hasonló számaival azonban nem vethetők össze.



A lehető legpontosabb mérések érdekében a *SiSoft Sandra* programot használtuk.

Zsargon

- **CSS** Content Scrambling System, a DVD-Video szabványban szereplő adatvédelmi megoldás, amely megakadályozza a filmek videóra történő átmásolását. Legalábbis elméletileg – az interneten ugyanis nemrég megjelent a DeCSS nevű program, amivel a védelem hatástalanítható.
- **Dekóder** Az MPEG-2 formátumú fájlok videó vagy audió információvá történő átalakítására szolgáló eljárás. Ez rendszerint egy, a PC-be beépíthető kártya (hardver dekóder), vagy egy program (szoftver dekóder).
- **MPEG-2** A Moving Picture Experts Group által bevezetett szabványos tömörítési eljárás, amellyel egy teljes mozifilm ráfér egyetlen DVD-re. Korábban létezett az MPEG-1, de ennek képminősége nem éri el a hagyományos VHS-ét, így ma már alig használják.
- **Területi kódok** Minden DVD-ROM és DVD-lejátszó, de még a DVD mozifilmek is el vannak látva területi kódokkal, ami a vásárlás helyének azonosítására hivatott. Ennek eredményeképpen csak azokat a filmeket tudod lejátszani, amelyek a lejátszód vásárlásával azonos régióból származnak. Hát nem épületes? Persze már ezeket is feltörték, és több helyen hozzáférhetőek ilyen, a területi kódok állítását lehetővé tevő (Region Crack) programok.

rottabb technológiát képviselő, ráadásul sokkal olcsóbb CD-meghajtót venni. A DVD-n megjelenő szoftvereknek (Baldur's Gate, Microsoft Encarta stb.) már ma is vannak olyan jellemzőik, amelyekkel a CD-s verziók nem versenyezhetnek, a kényelmesebb használattól kezdve (nem kell lemezeket cserélni) egészen az olyan, csak itt megtalálható különlegességekig, mint amilyen a Riven DVD-s változatának „werkfilmje".

Ágyúval verébre?

A DVD-ROM-ok összehasonlításának egyik nehézsége, hogy nem mindegy, mire akarjuk használni őket. Ha például DVD-filmeket akarunk nézni velük PC-n, a gépünk többi részéről sem szabad elfeledkeznünk. A film dekódolása, vagyis a kép és a hang lejátszása hatalmas számítási feladatot ró a rendszerre. 350MHz-es Pentium alatt a DVD-meghajtón túl külön dekóderre is szükségünk lesz a jó minőséghez.

Vagy filmeket jobbára csak TV-n nézzünk olcsó DVD-s megoldást keresve a drága lejátszók helyett? Ebben az esetben is hardveres kisegítés kell, hiszen csak ezen találhatók meg a szükséges video- és audiocsatlakozók.

Ha viszont pusztán a CD-nket akarjuk lecserélni, nincs mitől tartanunk. Egyedül azt kell néznünk, mennyi a meghajtó átviteli sebessége és elérési ideje, továbbá hogy a DVD mellett olvassa-e a hagyományos CD-s formátumokat is.

A jövő

A DVD-Video és a DVD-ROM növekvő népszerűsége azt jelenti, hogy a jövőben számos más, ugyanezen a technológián alapuló eszközzel fogunk még találkozni. Ezek közül az egyik legjobban várt „fejlemény" az írható DVD tömeges elterjedése lenne. Jelenleg három ilyen szabvány is létezik (DVD-RAM, DVD-R és DVD-RW), de a késztermékek még igencsak drágák. Mivel nem tudni, hármuk közül melyik lesz a befutó, felelőtlenség lenne ezekre nézve vásárlási tanácsot adni.

A DVD-Audio szabványosítása azonban már megtörtént. Gondoljuk csak el: nem kell többé 70 perc táján lemezt cserélnünk, és kedvenc együttesünk akár teljes életművét is felmásolhatjuk egyetlen korongra.

Meglehet, hogy a hatalomváltás eltart még egy darabig, de a jövő egyértelműen a DVD-é. Ne maradj le róla. ▶

Hitachi GD-5000



Vigyázz a kezedre! Az „eject" gomb mint egy harapós pitbull vicsorít rád.

OLYAN SOK 6X-OS DVD-ROM rendszer van, hogy nehéz az igazit kiválasztani. A Hitachi GD-5000 azonban kikerüli a problémát, és egy 8x-szoros modellt kínál. Mindenesetre az értékelésünkből markánsan kitűnik, hogy olvasási idejével és összesítésben is megelőzi a többieket: mindjárt a Pioneer DVD-A04SZ után következik. Viszont az elérési idő kiábrándítóan lassú volt, semmi különbséget nem vettünk észre a többi 6x-os versenytársához képest.

A sebesség nem az egyetlen szempont a Hitachi mellett, hanem az is a javára szól, hogy több CD és DVD formátumot képes olvasni, mint bármelyik más, általunk vizsgált lejátszó. Ezek között volt a DVD-RW és – ami ritkább – a DVD-RAM (egyoldalas, II. típusú adathordozó). Elég valószínűtlen, hogy így van, de ha mégis úgy érzed, hogy feltétlenül szükséged van DVD-RAM meghajtóra, akkor a Hitachi GD-5000 az egyetlen szóbajövő megoldás.

Ha viszont a DVD-RAM kompatibilitás hidegen hagy, nincs igazán semmi, amivel felkelthetnénk az érdeklődésedet. Nincs benne DVD-Video dekóder, egyáltalán semmi extra. Ellenben olyan erőszakosan nyílik ki az ajtaja, amilyennel még nem találkoztunk.

Sokkal nyugtalanítóbb, hogy neked is komoly fizikai erővel kell betolni a lemeztálcát. Lehet, hogy csak ez az egyetlen példány kivételezett velünk így, de arra gondoltunk, hogy azért ez nem tesz jót a meghajtónak, sőt valószínűleg még az élettartamát is lerövidítheti.

Hitachi GD-5000
27 900 + ÁFA
F Hitachi
T (1) 350 4539
I www.hitachi.com

Pro és kontra
- ✓ 8x sebességű meghajtó
- ✓ DVD-RW, DVD-RAM olvasás
- ✓ Olcsó!
- ✗ Nincs MPEG-2 dekódere
- ✗ Durva lemezmozgatás

Vélemény
78%

Pioneer DVD-A04SZ

Arany-érem PCFormat Február 2000 – Ajánlott választás



Nincs MPEG-2 dekódere, de a DVD-A04SZ elképesztően gyors, méltányos árú jószág.

A PIONEER DVD-A04SZ-NEK NEVEZETT szerkentyű az ász, egy igazi ritkaság a DVD-ROM-ok piacán. Amíg a legtöbb meghajtó csak kb. hatszoros sebességre képes, a Pioneer tízszeres sebességet is el tud érni (és 17-40x-es sebességével CD-ROM-okkal sem lomhább).

Hogy szükséged van-e ilyen sebességre, az attól függ, hogy mit akarsz kezdeni vele. A DVD-Video diszk lejátszása csak egyszeres DVD-sebességet igényel, úgyhogy ha ez a szándékod, akkor nem nyertél semmit. De ha a CD-ROM-ot akarod felváltani, nagyon jól tudod majd használni.

Elég dizájnosnak találtuk az A04SZ külsejét is, és a lemez betöltési módja szintén ötletesnek tűnik a számunkra. Egy bizonytalan, kinyúló tálca helyett csak egy kis nyílás van a lejátszó elején. Betolod a diszket, amíg a meghajtó meg nem fogja, leginkább az autós CD-lejátszókhoz lehet hasonlítani. Ez persze azt is jelenti, hogy a meghajtó akár vízszintesen, akár függőlegesen is beépíthető.

A készülék más CD vagy DVD formátumokkal való kompatibilitása kiváló. Tesztünk során nem volt probléma a CD-ROM-mal, CD-R-rel vagy a CD-RW-vel, sőt még ennél is sokkal többet tud, a DVD-RW-t is beleértve (valójában a DVD-RAM kivételével mindent).

Az egyetlen hátránya, hogy nincs szoftver-alapú MPEG-2 dekódere, úgyhogy ha DVD-Videót akarsz lejátszani, egy kicsivel több dolgod lesz. De ha úgy véled, hogy a hangsúlyt inkább az irodai felhasználásra helyezték a szórakozással szemben, akkor eláruljuk, hogy a Pioneer néhány extrát is kínál: az X-akták című játékot és a Baldur's Gate-et megtalálod a meghajtóhoz mellékelt DVD-ROM-on. Vonzó kis összeállítás, nemde?

Pioneer DVD-A04SZ
28 700 Ft + ÁFA
F Pioneer
T (1) 375 3716
I www.pioneer.co.uk

Pro és kontra
- ✓ Nagyon gyors
- ✓ Nyíláson át tölthető
- ✓ Nagy kompatibilitás
- ✓ Megfelelő ár
- ✗ Nincs MPEG-2 dekóder

Vélemény
90%

Creative PC-DVD Blaster 6x

A CREATIVE MANAPSÁG ARRA TÖREKSZIK, hogy termékeik kiszámíthatóak legyenek – nem kínálnak csúcstechnikát, de azt megbízható minőségben. Ez alól a PC-DVD Blaster sem kivétel. A telepítés könnyű, ahogy mindegyik DVD-ROM számára is egyszerű volt, amit teszteltünk. A lejátszó megjelenése tipikus: fejhallgató-csatlakozó, hangerő-beállítás és „eject" gomb a lejátszó elején. A diszket a szokásos tálcás módszerrel lehet ki- és betenni.

Ahogy elkezdtük vizsgálni, mit is tud ez a Blaster, látszott, hogy egészen jól lehet vele bánni, mondhatni olyan, mint a többi. Se nem jobb, se nem rosszabb. Más formátumokkal való kompatibilitása is hasonló a társaihoz – minden CD-ROM-ot és a legtöbb DVD-ROM-ot képes olvasni, bár a DVD-RAM és a DVD-RW innen is hiányzik. A DVD olvasási sebessége a szokásos hatszoros, a 24-szeres CD olvasási sebességet azonban a legtöbb ember észre sem veszi, bár csábító.

Eddig minden szép, de unalmas. Azonban mint mindig, a Creative most is fel tudja dobni a termékeit, mégpedig a velük járó szoftverekkel. Ez esetben a WinDVD-vel, ami egy látványos szoftveres dekóder. Jó teljesítményt és képminőséget, valamint a videókhoz hasonló kezelőfelületet nyújt (ezzel együtt kellemes extrákat, mint pl. a változtatható sebességű lejátszási lehetőség.) Mindez lehetővé teszi, hogy a legtöbben igen könnyen használják. A teljes képernyőjű lejátszás, a digitális hangzás lehetősége és a legfeljebb 1024x768-as képfelbontás mind azt mutatja, hogy azért műszakilag sem piskóta.

És ha még nincsen egy DVD-filmed sem, amit le tudnál játszani, ne aggódj, élvezheted a Conflict: Freespace játékot a mellékelt DVD-n. (Egy jó kis űrháborús játék, ha még nem ismered.) Egyáltalán nem rossz.



Stop! Ne-hogy felhajtsd a lejátszót, nem egy korsó Arany Ászok! A Creative PC-DVD Blasteren jót nevettünk.

Creative PC-DVD Blaster 6x 30 900 + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Ⓕ Creative Labs Ⓣ (800) 12 222 Ⓘ www.europe.creative.com	✓ Szoftver MPEG-2 dekóder ✓ Mellékelt játékok ✓ Méltányos ár ✓ Világos kezelési útmutató ✗ Átlagos megjelenés	82%

Panasonic SR-8584-B

NÉHÁNY DVD-ROM, AMIT TESZTELtünk, izgalmas és igazán kiváló képességű volt. Nos, a Panasonic SR-8584-B nem ilyen. Ennek a Matsushita utánérzésnek egyáltalán nem sikerült kitűnnie a mezőnyből. Az értékelésünkből és az összesített adatokból kiderül, hogy a hatszoros olvasási sebesség átlagosnak mondható. Az elérési idő átlag alatti, de ha nem vagy elég dörzsölt, talán észre sem veszed. A CD-ROM elérési ideje a normálisnak mondható 32-szeres.

A szerkentyű fizimiskája teljesen átlagos: az elején a lyuk a fejhallgatónak, hangerő-szabályozó, eject gomb, kijelző LED és az elöltöltős tálca ajtaja. Éppen olyan, mint a legtöbb megoldás.

Nem ér meglepetés, ha fölsoroljuk a lehetséges olvasási formátumokat sem: DVD-ROM, DVD-Video, CD-ROM, CD-Audio és CD-R, feltehetően, amikre szükséged van. De hát a többi is épp ezt tudja.

Hogy korrektek, és egész pontosak legyünk, a meghajtó hátlapján van egy digitális audió csatlakozási lehetőség, mint ahogy az a sztereó készülékeknél általában lenni szokott. De nem hisszük, hogy ez lenne a legfontosabb szempont egy DVD-lejátszó vásárlásakor. A mellékelt extrák tömegétől nem fogsz elájulni, mivelhogy nincsenek. Egy huncut darab sem. A pénzedért kapsz egy lejátszót, néhány drótot, pár csavart, hogy felszereld és egy floppyt, ami tartalmazza a drivereket a DOS/Windows 3x számára. Ja igen, legalább nem drága.



Semmi szoftver, semmi újítás: a Panasonic SR-8485-B legjobban teszi, ha szusszan egyet a fiók mélyén.

Panasonic SR-8584-B	Pro és kontra	Vélemény
Ⓕ Panasonic Ⓘ www.panasonic.com	✓ Elfogadható ár ✓ Digit audio csatlakozás ✓ Szerény csomagolás ✗ Átlagos teljesítmény ✗ Nincs MPEG-2 dekóder	75%

Creative Encore PC-DVD 6X DVD6240E

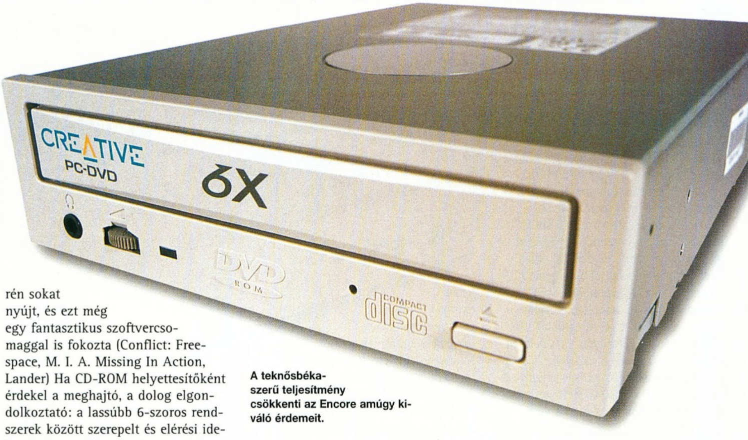
A DÖGUNALMAS PANASONIC SR-8584-B után fellélegeztünk, mikor a Creative Encore PC-DVD-hez értünk. Ebben a jóképű csomagban találsz egy 6-szoros DVD-ROM lejátszót, egy Dxr3 dekóder kártyát és az összes kábelt, amivel mindent összekapcsolhatsz.

A kézikönyvben található világos utasításokkal mindent működésbe hozhatsz. S ha már mindent összekapcsoltál, észre fogod venni, hogy a Dxr3 nagyszerű hardver dekóder. Nagy felbontású, éles és tiszta képet szolgáltat (1600x1200, 85Hz képfrissítési frekvenciával).

A Dxr3-at csatlakoztathatod a TV-hez, de számos audio csatlakozási lehetősége is van, a Dolby Digitaltól (AC-3), a surround-rendszeren át (feltéve, hogy fel vagy szerelkezve ilyesmivel) a lekevert sztereó hangzásig mindent könnyen tudsz kezelni a hangkártyáddal.

A kezeléstől sem kell kétségbe esned – a Creative PC-DVD Player távirányító-interfészének révén egyszerűen játszhatod le DVD és CD lemezeidet hi-fi berendezéseden. Több extrát is beépítettek, ilyen például a gyerekzár.

Kétségtelen, hogy a Creative Encore PC-DVD 6x a szórakozás terén sokat nyújt, és ezt még egy fantasztikus szoftvercsomaggal is fokozta (Conflict: Freespace, M. I. A. Missing In Action, Lander) Ha CD-ROM helyettesítőként érdekel a meghajtó, a dolog elgondolkoztató: a lassúbb 6-szoros rendszerek között szerepelt és elérési ideje a legrosszabb volt. A sebessége nem befolyásolja ugyan a filmlejátszást és nagy fájlok átmásolását a PC-re, de ha a legjobbat szeretnéd, máshol kell keresgélned.



A teknősbéka-szerű teljesítmény csökkenti az Encore amúgy kiváló érdemeit.

Creative Encore PC-DVD 6x DVD6240E	Pro és kontra	Vélemény
49 900 Ft + ÁFA	✓ Hardver dekóder	**85%**
Creative Labs	✓ Jó DVD-lejátszó szoftver	
(800) 12 222	✓ Mellékelt szoftver	
www.europe.creative.com	✓ Hasznos kézikönyv	
	✗ Szegényes megjelenés	

Pioneer DVD 303-S SCSI

Az SCSI (SMALL COMPUTER SYSTEM Interface) a számítógépekhez csatlakoztatható perifériákra vonatkozó szabvány. Az Apple Mac évekig ezt használta, de magas ára miatt ma már alig található meg a PC-ken. Kár, mert nagyon hatékony megoldás, és több eszközt is lehet egyetlen SCSI porthoz csatlakoztatni.

Ezek után alig vártuk, hogy megtudjuk, mire képes az SCSI Pioneer DVD 303-S. Kezdetben ment minden, mint a karikacsapás. A meghajtó telepítése, a többiekéhez hasonlóan könnyű és magától értetődő volt. A vizsgálatok eredménye azonban alig érte el az átlagos szintet. Az összesített mutató és a sorozatos olvasások sebessége a hatszoros sebességű DVD-ROM-ok átlagát hozták, míg az elérési ideje a skála aljára került, csak a még letargikusabb Creative Encore PC-DVD-nél bizonyult gyorsabbnak. A CD-ROM olvasási sebessége valamivel jobb volt, a 32x-es érték elfogadható.

A további vizsgálatok sem hoztak a korábbiakhoz képest semmi meglepőt. Fejhallgató csatlakozó – rendben. Hangerő szabályozó – rendben. CD-R, CD-RW, zenei CD olvasása – rendben. A PC-hez passzoló bézs színű homloklap – rendben.

Az egyetlen, viszonylag szokatlan tulajdonsága a diszk betöltésének módja. A Pioneer DVD-A04SZ meghajtóhoz hasonlóan, itt sincs sérülékeny kinyúló tálca. A lemezt egyszerűen addig kell betolni az előlapon lévő nyílásba, amíg a szerkezet meg nem fogja. Ezt természetesen többletponttal jutalmaztuk, de az összesítésben ez nem egyenlítette ki a meghajtó egyéb tulajdonságainak középszerűségét. Nem segítette a jobb helyezés elérését az extrák szembeszökő hiánya sem.



Egy ötletszegény, kiábrándító lejátszó, amiben semmi különleges sincs, hacsak az nem, hogy Pioneer. Azért ez ma már kevés, nem?

Pioneer DVD 303-S SCSI	Pro és kontra	Vélemény
34 900 Ft + ÁFA	✓ SCSI interfész	**70%**
Pioneer	✓ Nyiláson át tölthető	
(1) 350 4539	✗ Gyenge teljesítmény	
www.pioneer.co.uk	✗ Nincs MPEG-2 dekóder...	
	✗ ... és semmilyen más extra	

Szenzáció!

Magyarországon elsőként

Intel Pentium III 500MHz

Coppermine, 0.18μ, 256KB belső cache, alacsony fogyasztás) processzorral felszerelt gépet kínálunk.

ilver Seraph

.1" TFT aktív színes kijelző (1024*768)
8MB SDRAM, bővíthető 256MB-ig
1GB Ultra DMA merevlemez
I Rage LT Pro2 AGP 8MB SGRAM grafikus kártya,
Video és kompozit video kimenetekkel
D 5x sebességű
-író 2x sebességű
sound wavetable hangkártya
44MB Floppy drive
tereó hangszórók
uch Pad, Windows 95 billentyűzet
b PCMCIA csatlakozó
A port
lső soros, párhuzamos, monitor, PS/2,
krofon és hangfal csatlakozó
USB, Bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
-120, dupla akku opcióval
6mm * 250mm * 36mm, 2.7KG, fekete színben

769.900 Ft



GERICOM Overdose 2

- .1" TFT (1024x768) színes kijelző
- 8MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- GB EIDE HDD, 1.44FDD
- -Full Duplex hangkártya
- I Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- Video, kompozit video kimenet
- fra port
- uchPad, 2db PCMCIA kártya hely, dio bemenet, beépített sztereó ngszórók, külső monitor csatlakozó, omtató, PS/2, soros port, USB, hang- és mikrofon csatlakozó, r hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- D, dupla akku opcióval
- 6mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, etál színben

I Celeron 500MHz, CD-ROM meghajtó	489.900 Ft
I Pentium III 500MHz, DVD meghajtó	599.900 Ft

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- 1.44FDD, Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, akkumulátor
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

HPA kijelző, 8.1 HDD, NiMH akkumulátor	309.900 Ft
TFT kijelző, 8.1 HDD, Li-Ion akkumulátor	379.900 Ft

GERICOM HydroSpeed

- 12.1" HPA (800x600) színes kijelző
- AMD K6-2 processzor, 450MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI AGP videokártya 4MB
- 1.44FDD, Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- NiMH akkumulátor
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

279.900 Ft

Group — Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
Group — Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
Group — Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
Group — Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
Group — Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
Group — Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup — Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup — Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup — Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup — Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro — Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci — Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST — 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS — 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER — 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER — 5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER — 9700 Szombathely, Kötő u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

Memorex DVD-632



A hiányzó extráktól eltekintve a teljesítményére nem lehet panasz.

EBBEN A SZUPERTESZT SOROZATban a DVD-ROM-ok telepítése általában nem okozott gondot. A csatlakoztatásuk és a tesztkonfiguráció újraindítása után a Windows 98 automatikusan felismerte a meghajtókat és azonnal betöltötte a programokat. Igazi plug-and-play élmény.

A Memorex esetében kicsit másként alakultak a dolgok, mivel jár hozzá egy VideoLogic hardver dekóder. De azután, hogy betettük egy szabad helyre és a néhány szükséges kábel is a helyére került, már nem volt vele semmi gond. A leírás világos, úgyhogy egykettőre elkészültünk.

A gyakorlatban úgy találtuk, hogy a Memorex DVD-632 minden területen megbízható teljesítményt nyújt. A sebessége mind a DVD-k (6x), mind a CD-k (32x) esetében jó volt, és mindazokkal a CD formátumokkal szemben kompatibilis, amelyekre emberi számítás szerint egyáltalán szükséged lehet (CD-ROM, zenei CD, CD-R, CD-W, DVD-R – csak a DVD-RW és a DVD-RAM maradt ki, de ezekre a legtöbb felhasználónak úgysincs szüksége).

Természetesen nem feledkeztünk meg a hardver dekóderről sem, amellyel bármely DVD-Videót kiváló minőségben lehet lejátszani. Érdemes kipróbálni. Mint a legtöbb dekóder kártyán, ezen is van egy S-Video kimenet, amelyet a TV-hez, és egy digitális S/P-DIF hangkimenet, amit pedig egy valódi hatcsatornás surround berendezéshez lehet csatlakoztatni (már ha van ilyened).

A készülék kivitele puritánnak mondható – nincs az előlapján fejhallgató csatlakozó és hangerőszabályozó, és nem adnak hozzá szoftvereket sem. Ennek ellenére minden területen jó teljesítményt nyújtott. **PCF**

Memorex DVD-632	Pro és kontra	Vélemény
Memorex www.memorexlive.com	✓ Jó teljesítmény ✓ MPEG-2 hardver dekóder ✓ Jó minőség ✗ Drága ✗ Kevés kezelőszerv az előlapon	72%

A rideg tények

Modell	Lemez betöltés	Sebesség	Drive index	Elérési idő	Kompatibilitás	MPEG-2 dekóder	Ár	Vélemény
Hitachi GD-5000	Tálcás	8x DVD, 32x CD-ROM	3,007	82ms	CD-ROM, CD-Audio, DVD-ROM, DVD-Video, CD-R, CD-RW, DVD-RW, DVD-RAM	Nincs	27 900 Ft + ÁFA	78%
Pioneer DVD-A04SZ	Nyílás	10x DVD, 40x CD-ROM	3,790	69ms	CD-ROM, CD-Audio, DVD-ROM, DVD-Video, DVD-RW, CD-R, CD-RW	Nincs	28 700 Ft + ÁFA	90%
Creative PC-DVD Blaster 6x	Tálcás	6X DVD, 24x CD-ROM	2,386	84ms	CD-ROM, CD-Audio, DVD-ROM, DVD-Video, CD-R, CD-RW	Szoftver	30 900 Ft + ÁFA	82%
Panasonic SR-8584-B	Tálcás	6x DVD, 32x CD-ROM	2,381	88ms	CD-ROM, CD-Audio, DVD-ROM, DVD-Video, CD-R, CD-RW	Nincs	-	75%
Creative Encore PC-DVD 6X DVD6240E	Tálcás	6x DVD, 24x CD-ROM	2,305	101ms	CD-ROM, CD-Audio, DVD-ROM, DVD-Video, CD-R, CD-RW	Hardver	49 900 + ÁFA	85%
Pioneer DVD 303-S SCSI	Nyílás	6x DVD, 24x CD-ROM	2,413	87ms	CD-ROM, CD-Audio, DVD-ROM, DVD-Video, CD-R, CD-RW	Nincs	34 900 + ÁFA	70%
Memorex DVD-632	Tálcás	6x DVD, 32x CD-ROM	2,364	79ms	CD-ROM, CD-Audio, DVD-ROM, DVD-Video, CD-R, CD-RW	Hardver	-	72%

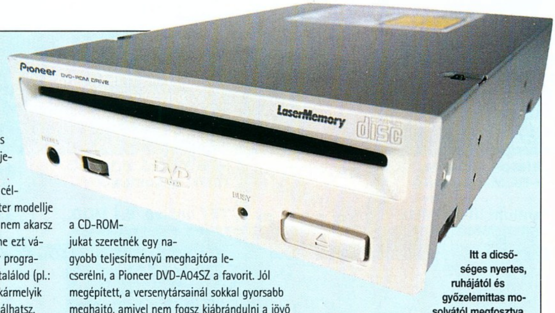
Összesítés

Melyik DVD-ROM felel meg tehát legjobban az igényeidnek? Sajnos a válasz most is a szokásos: az attól függ. Az első kérdés az, hogy mennyire fontos számodra, hogy DVD videókat tudj lejátszani a DVD-ROM-oddal?

Ha ez a legfőbb szempontod és mindent a TV-hez akarsz csatlakoztatni, akkor mindenekelőtt MPEG-2 dekóder kártyára van szükséged. Az ilyen kártyát tartalmazó, általunk vizsgált két rendszer közül a Creative Encore PC-DVD a jobb választás. Ha viszont nem esel kétségbe, ha valamit magadnak kell összeszerelned, akkor jobb kiépítéshez juthatsz, ha a Pioneer DVD-A04SZ modellt vásárolod meg, és külön veszel hozzá dekóder kártyát. Ehhez több időre és pénzre lesz szükséged, de ezt megéri a Pioneer lényegesen jobb teljesítménye, amely különösen a programok telepítésekor és futtatásakor mutatkozik meg.

Azoknak, akiket csak felszínesen érdekel a DVD videózás, esetleg beérik azzal, hogy a PC-jükön nézzék meg a filmeket, elegendő a szoftveres dekóder is. Ehhez persze nagyobb teljesítményű gépre van szükség – a 350 MHz-es Pentium már elmegy. Erre a célra jó ajánlat a Creative PC-DVD Blaster modellje a WinDVD programmal. Ha azonban nem akarsz mindent egy csomagban megvenni, ne ezt válaszd, hiszen az interneten a dekóder programoknak sokkal nagyobb választékát találod (pl.: www.intervideo.com), amit azután akármelyik DVD-ROM meghajtóval együtt használhatsz.

A többiek számára (magunkat is beleértve), akik a CD-ROM-jukat szeretnék egy nagyobb teljesítményű meghajtóra lecserélni, a Pioneer DVD-A04SZ a favorit. Jól megépített, a versenytársainál sokkal gyorsabb meghajtó, amivel nem fogsz kiábrándulni a jövő technikájából.



Itt a dicsőséges nyertes, ruhájától és győzelemittas mosolyától megfosztva.

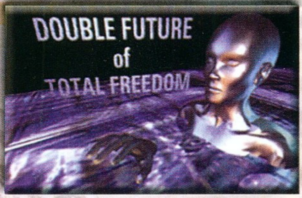
Virtual World

•Westend Multimédia •Mammut üzletház •Alfa CD Center

A hét minden napján (szombaton és vasárnap is) 10-21 óráig várjuk kedves vásárlóinkat.

TAGSÁGI AKCIÓ

Ha üzletünkben felmutatod az alábbi kártyát, akkor 6000 creditnyi levásárolható kedvezményt kapsz!
Sőt! Ha március 1-ig PC Format előfizetésed is igazolod akkor annak összegét is felirjuk kártyádra.
NE SZALASZD EL EZT A KIVÉTELES LEHETŐSÉGET!!!
Ha már klubtagunk vagy, a hirdetés felmutatásáért
EXTRA 1000 credit a jutalmad.



BOMBA ÁRAK!

Februári akcióink!





Előrendelőként garantáltan a leghamarabb és a legjobb áron kapod meg.

MÁR MOST RENDELD MEG!



Február 1-től amíg a készlet tart:
Karácsonyi játékkiárusítás a Mammutban.
Minden akciós program
beszerzési ár alatt!!!
Gyere és válogass a játéktengerben,
biztosan találsz kedvedre való CD-t.
2000-3000 Forintért akár olyan programokhoz juthatsz,
mint a Grand Theft Auto, StarCraft, Requiem, Thief ...

KIÁRUSÍTÁS A MAMMUTBAN!

Westend City Center	Mammut Üzletház	ALFA CD Center
1135 Bp, Váci út 1-3.	1024 Bp, Lövőház u. 2-6.	1148 Bp, Örs Vezér tere
Tel.: 238 7075	Tel.: 345 8141	Tel.: 222 2350

Áraink a Credit kedvezményeket és at Áfát tartalmazzák! Akcióink halmozottan nem és csak a készlet erejéig érvényesek!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! További információkért és részletes árlistáért hívd üzleteinket!

Most ugrik a ...

Digitális fényképezőgépet korábban csak az vett, akinek több pénze volt, mint sütnivalója. A készülékek még néhány éve is drágák és lassúak voltak, ráadásul 640x480-as felbontásnál jobbat nemigen lehetett elvárni tőlük. A legújabb termékekre azonban a korábbiak alapján már rá sem lehet ismerni, képminőségük láttán pedig az igazi fotósok is felkaphatják a fejüket. Az újonnan használt megapixeles technológia révén egy-egy ilyen készülék egymilliónál is több részre tudja felbontani a képet, sőt egy ideje létezik 1984x1488-as felbontású digitális fényképezőgép is. Az árak eközben lefelé mozdultak, így manapság már nem kell vagyonokat költenünk, ha kiemelkedő teljesítményt akarunk. Ha van egy jó tintasugaras nyomtatónk és egy csomag hozzá való fotópapírunk, felvételeink legalább olyan jók lesznek, mintha a sarki fényképész hívta volna őket elő. Körülnéztünk a piacon, és négy készüléket kiválasztva utánajártunk, tényleg igazak-e a könnyű kezelhetőségről, a kiváló képminőségről és rengeteg funkcióról szóló hírek. Íme az eredmény.

Kodak Digital Science DC265

Tesztünknek a DC265-ös volt messze a legterebélyesebb résztvevője, és nem is véletlenül: a burkolat 3x-os optikai zoomot rejt magában, amely sokkal tisztább képet ad a gumiobjektív digitális megfelelőjénél. Digitális zoom egyébként itt is van, bár csak 2x-es, de a vörösszem-effektus csökkentés, a hangrögzítési lehetőség és a két készülék közötti képcserét lehetővé tevő infraport mindenért kárpótol. A négy ceruzaakkuval működő DC265 1536x1024-es felbontás mellett 16 kép tárolására képes. Ha beérjük az alacsonyabb minőséggel, akár 90 felvételt is készíthetünk, bár nem lényegtelen, hogy a hangok is a képek helyét foglalják el. A fotókat egyébként hagyományos CompactFlash memóriakártyákon tárolhatjuk.



A DC265-ös remek optikai zoommal rendelkezik, az exponálási idő pedig kézzel is állítható.

Az exponálási idő manuálisan is állítható, de a készülékkel automatikus felvételeket is készíthetünk – burst mode-ban például nyolcat gyors egymásutánban, vagy a time-lapse-et használva szabályos időközönként. Az önkioldó segítségével a legfontosabb témát, vagyis saját magunkat is megörökíthetjük.

A DC265-öt üzembe helyezni és használni is könnyű, hála a rajta lévő USB- és soros portnak, valamint a video-outnak. A mellékelt Picture Easy nevű program rendesen végzi a dolgát, és a képminőséggel is meg voltunk elégedve. Sajnos a készülék bekapcsolás után csak némi idő elteltével lesz üzemkész, a burst mode-ot pedig nem éreztük különösképp gyorsnak. Napi használatra nem igazán megfelelő, de ha csak kevésbé érdeklődünk a fotózás iránt, jól járhatunk vele.



A Kodak terméke nem a legjobb, de ha optikai zoomra van szükségünk, érdemes kipróbálni.

Kodak Digital Science DC265 249 000 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Eastman Kodak	✓ Rengeteg funkció	71%
(1) 353 0111, (1) 221 6779	✓ Könnyen használható	
www.kodak.com	✓ USB- és soros kimenet	
	✗ Drága	
	✗ Egyes esetekben lassú	

Agfa ePhoto CL30

Az ePhoto sokkal olcsóbb, mint tesztünk többi szereplője, és ez meg is látszik rajta – elölről úgy néz ki, mint eldobható kollégái. A külcsín persze még nem minden, ahogy azt a CL30 esetében mindjárt látni is fogjuk.

A CL30 interpolációs eljárással az eredeti 1152x864-es felbontást 1440x1080-ra tornázza fel, látványos eredménnyel. A tárolókapacitás ellenben minden, csak nem látványos: a legjobb minőség mellett mindössze 6 felvételt rögzíthetünk, és 640x480-nál is csak 36-ot. Ha ennél többet akarunk fényképezni, memóriakártyát kell vennünk.



A képminőség elfogadható, bár az otthoni felvételeknél a CL30 már nem vitézkedett ennyire.

Az üzembe helyezés egyszerű, az USB, a soros port és a videokimenet pedig kellő rugalmasságot biztosít. A mellékelt szoftver (PhotoWise) szintén jól működik. A CL30-at egyértelműen kezdőknek szánják: az LCD-kijelzőt hatalmas műanyag védőborítás fedi, a készülék hátulján pedig csupán három gombot találunk. Az egyik a felvétel/átjátszás kapcsolója, a másikkal az LCD-kijelzőt kapcsolhatjuk ki-be. Minden mást a kijelző melletti görgővel állíthatunk, amelyet roppant könnyen lehet használni. Nagy kár, hogy a tárolókapacitás szűkös volta és a két felvétel közötti várakozási idő gyorsan a felhasználó idegeire megy. Ha csak az árcédulát nézzük, a CL30-at nekünk találták ki, de a drágább készülékek árukhoz képest is jóval több szolgáltatást nyújtanak.



Az ePhoto könnyen használható és a mindennapok gyűrődését jól bíró készülék. A designra azért jobban is figyelhettek volna.

Agfa ePhoto CL30 96 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Agfa	✓ Olcsó	63%
(1) 212 1540	✓ Egyszerűen kezelhető	
www.agfahome.com	✗ Kevés hely a képeknek	
	✗ Nagyon lassú	
	✗ Csak alapvető funkciók	

Epson PhotoPC 800

Ez az apró készülék úgy néz ki, mint egy drága 35 mm-es kamera, az Epsonnak mégis sikerült elképesztő teljesítményt belésuvasztania. Optikai zoom nincs, nagy felbontás viszont annál inkább: az eredeti 1600x1200-at a PhotoPC 800 egy ügyes módszerrel 1984x1488-ra is meg tudja növelni. A módszer lényege itt is az (elsősorban szkennereknél használt) interpoláció, amely látványos minőségjavulást eredményez. A legnagyobb felbontás mellett 11, 640x480-at használva viszont 133 felvételt rögzíthetünk a mellékelt 8Mb-os CompactFlash kártyán. A DC265-höz hasonlóan az exponálási idő itt is beállítható, sőt ugyanúgy hangot is rögzíthetünk. Ehhez jön még a vörösszem-effektus csökkentés, a monokróm- és a makró mód (utóbbi a nagyon közeli felvételeknél segít). Mivel itt nem kell sokat várnunk két felvétel között, mint egyes más típusok esetében, a PhotoPC 800 hagyományos fényképezőgépként is megállja a helyét.

A dobozban még rengeteg hasznos dolgot találtunk, többek között USB- és soros kábelt, két szett tölthető elemet, egy töltőt, a mellékelt szoftverek között pedig az Adobe-féle PageMill-t. Az extrákkal nagyon meg voltunk elégedve: mindent megtaláltunk, amire felvételeink közzétételéhez szükségünk lehet. Az Epson érdekes módon még egy olyan átjátszóprogramot is mellékelt, amellyel a PC-n lévő képeket visszatölthetjük a fényképezőgépbe. Hogy ennek mi értelme, nem tudjuk, mindenesetre jó, hogy amúgy ilyen funkció is van.

Az Epson kamerája hamar belopta magát a szívünkbe: napokig hajkurásztuk vele a rokonokat. Sebessége és egyszerű használata a PhotoPC 800-at a hagyományos fényképezőgépek alternatívájává teszi. Egyedül a digitális zoommal nem voltunk megelégedve: nem találtuk elég hatékonynak, és csak feltűnően életlen képeket tudtunk készíteni vele. A PhotoPC 800 nem a legolcsóbb, de képminősége a drágább típusokkal is felveszi a versenyt.



A PhotoPC 800 úgy néz ki, és úgy is viselkedik, mint egy valódi fényképezőgép.


Az Epson kamerája mind szabadtéren, mind a négy fal között jól vizsgázott.

Epson PhotoPC 800	Pro és kontra	Vélemény
204 000 Ft + ÁFA	✓ Fürge	**90%**
F Epson	✓ Rengeteg funkció	
T (23) 502 830	✓ Kiváló képminőség	
I www.epson.com	✓ Sok extra	
	✗ Kiábrándító digitális zoom	

Toshiba PDR-M4

A PDR-M4 1600x1200-as felbontású felvételek készítésére is képes, bár a legjobb minőség mellett ezekből egyszerre csupán nyolcat tud tárolni. Ha viszont mondjuk a weboldalunkra akarjuk feltenni az elkészült képeket, 800x600-as felbontás mellett akár 124 felvételt is rögzíthetünk. Tesztünk többi szereplőjéhez hasonlóan digitális zoomot itt is találtunk, de itt sem voltunk kibékülve vele. Az önkioldó és a közeli felvételekhez szükséges macro mode a PDR-M4 esetében is „szériatartozék".

A Toshiba modellje papírvékony SmartMedia-kártyákat használ, az energiaellátásról pedig saját, újratölthető lítiumion-akkumulátora gondoskodik. A csomagban ezenkívül hálózati csatlakozót, soros-, video- és USB-kábelt is találunk, valamint az Image Expert nevű képszerkesztő programot. A képek áttöltése a mellékelt USB-kábel segítségével roppant egyszerűen ment. A felvételek megtekintését és törlését egyébként maga a készülék is lehetővé teszi. A PDR-M4 sebessége az Epsonéval is vetekszik, így aztán hagyományos, 35mm-es fényképezőgépünk lecserélésekor ez a modell is számításba jöhet. A Toshiba modellje egyébként leginkább tárolókapacitása és akkumulátora miatt maradt le a tesztünk első helyéért folyó versenyben. A többi készülék szabványos ceruzaelemet használ, a Toshiba azonban gondolt egy nagyot, és elhatározta, hogy nem úszik az árral. A többieknél elég egyszerű elemet cserélni, itt viszont, miután kimerült a saját akkumulátor, nincs mese, a következő újratöltésig nem fogunk fényképezni. A rögzíthető képek száma szintén kevesebb, mint az Epsonnál, ezért nyaraláskor (hol van az még?) mindenképp az utóbbit vinnénk magunkkal. *PCF*

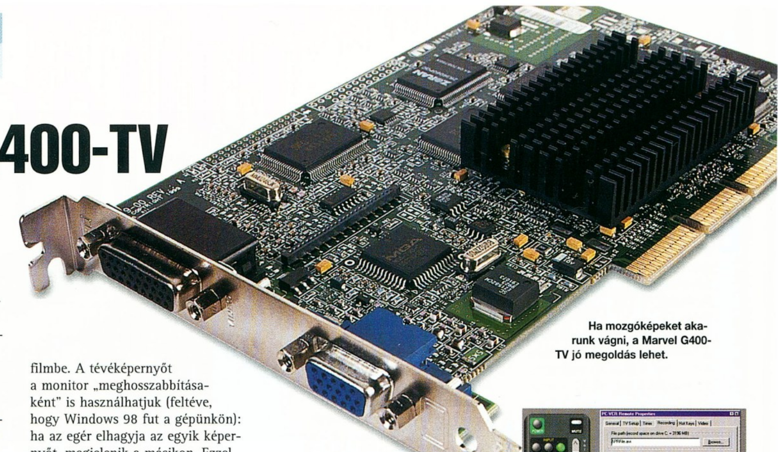


A Toshiba úgy döntött, saját újratölthető akkumulátorát használja a megszokott ceruzaelemek helyett, ezért nem érdemes messzire menni vele.


Hála a PDR-M4 16Mb-os memóriájának, nem kell hosszú ideig várakoznunk két kép között.

Toshiba PDR-M4	Pro és kontra	Vélemény
154 950 Ft + ÁFA	✓ Könnyen kezelhető	**81%**
F Toshiba	✓ Felettébb gyors	
T (1) 352 8870	✓ Átlátható menürendszer	
I www.hello.toshiba.co.uk	✗ Saját akkumulátor	
	✗ Gyenge tárolókapacitás	

Marvel G400-TV



Ha mozgóképeket akarunk vágni, a Marvel G400-TV jó megoldás lehet.

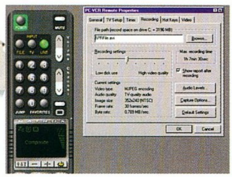
Ha egy monitor már nem elég, a Matrox legújabb kártyája a tévével is összeköti a géped.

MOSTANSÁG NEM KÖNNYŰ A GRAFIkus kártya fejlesztők élete. Szinte egyetlen hónap sem telik el anélkül, hogy ne jelenne meg egy új termék, mondjuk vadonatúj voxelalapú vektorpufferes poligonraszter-támogatással.

A legtöbb cég a teljesítményre helyezi a hangsúlyt, és a gyors hardver (166MHz-es SGRAM, 300MHz-es RAMDAC, 4x-es AGP) a Marvel G400-TV esetében is lehetővé teszi, hogy a kártya felvegye a versenyt a TNT2-es modellekkel. A képminőség szintén kitűnő, ráadásul a felbontást egészen 2048x1536-ig növelhetjük. (24 bites színek esetén viszont csak 1600x1200, 32 biteseknél pedig még kevesebb a maximum. Lám, néha már 16Mb RAM is kevésnek bizonyul.)

A tévéhez az újonnan kifejlesztett DualHead-technológiának köszönhetően csatlakoztatjuk a gépünket. És hogy mi ebben az újdonság? Hát az, hogy a tévét és a monitorunkat egyszerre is nézhetjük. Tehát miközben dolgozunk a PC-n, belenézhetünk a TV-n megjelenített DVD-filmbe. A tévéképernyőt a monitor „meghosszabbításaként" is használhatjuk (feltéve, hogy Windows 98 fut a gépünkön): ha az egér elhagyja az egyik képernyőt, megjelenik a másikon. Ezzel a módszerrel két teljes képernyős alkalmazást futtathatunk egy időben.

Külső antennát csatlakoztatva természetesen tévéadásokat is nézhetünk a monitorunkon. A beépített MJPEG-tömörítő segítségével kártyánk digitális videomagnóként szintén megállja a helyét (704x576 felbontás mellett 30 képkockát rögzíthetünk másodpercenként), sőt videokamerával is készíthetünk felvételeket. A mellékelt Avid Cinema-val amatőr mozifilmjeinket tetszés szerint alakíthatjuk tovább, a feliratozást és az effektek hozzáadását is beleértve. Az eredményt pedig akár videomagnón is visszajátszhatjuk. Kétségtelen, hogy az extra funkciók miatt a kártya drágább az átlagosnál, de csak játékra egyébként sem érdemes ilyet venni. Ám ha TV-tunert is akarunk, tovább amatőr szinten a filmezést is kipróbálnánk, a Marvel G400-TV mindenképpen megéri a pénzét. *PCF*



A PC Remote segítségével beállíthatjuk a csatornákat és időzített felvételeket készíthetünk. Ezeket pedig akár a merevlemezre is rögzíthetjük.

Marvel G400-TV	Pro és kontra	Vélemény
69 690 Ft + ÁFA	✓ Minőségi videoszerkesztő	80%
Matrox	✓ Jó TV-tuner	
(1) 375 3716	✓ Hasznos mellékelt szoftverek	
www.matrox.com	✗ Borsos ár	
	✗ Csak 16Mb RAM	

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

Úgy tűnik, a force feedback meghódította a PC-s világot.

MÁR EGY IDEJE LÉTEZNEK ERŐ-VISSZACSAtolást alkalmazó kormánykerekek és joystickok, sőt már ilyen elven működő egeret is kifejlesztettek. (Már alig várjuk a force feedbackes billentyűzetet is, amely a beírt szavak függvényében reagálna az írottakra.)

A Microsoft legújabb force feedbackes botkormányának tekintélyes méretű talapzatán öt gombot és egy tolóerő-szabályozót találunk. A magán a boton lévő négy további tűzgomb ehhez képest szinte már csekélységnek mondható. Ezenkívül van még egy nyolc irányba mozgatható irányzék is, amellyel körbenézhetünk, vagy elküldhetünk oldalra is néhány rakétát. Ez persze idáig senkit sem érdekelt, úgyhogy térjünk is át mindjárt a force feedbackre. Az igazat megvallva, az élményt nehéz lesz megfogalmazni. Olyan az egész, mintha egy ficánkoló aranyhörcsögöt a farkánál fogva lógatnál lefelé: a hátulját biztosan fogod, de az eleje szüntelenül szabadulni próbál a szorításodból. Nem biztos, hogy elég érzékletesek voltunk, de a lényeg az, hogy az egész meglepően jól működik. Egyszerűen elmondhatatlan, milyen érzés, amikor a mellékelt MechWarrior 3-ban lépdeltünk, vagy ahogy a gép minden döccenését éreztük az újabb repülőszimulátorokban. Külön történet lehetne az is, ahogy a felületek érintkezését érzed egyes játékokban. Ez ugyanis annyira élethű, hogy az aktuális ellenség támadásának irányát akkor is be tudjuk tájolni, ha saját szemünkkel még meg sem pillantottuk. A névben szereplő „Pro" szócska egyébként arra utal, hogy a joystickban egy 16 bites processzort és hatékonyabb motorokat helyeztek el, így tudásában messze felülmúlja elődeit.

Quake-hez persze ez sem tökéletes – de ha már itt tartunk, az egér plusz billentyűzetnél ebben a műfajban úgysincs jobb. Elég legyen tehát annyi, hogy ha még nincs force feedbackes perifériánk, a SideWinder Pro kényeztetni fogja az érzékeinket, csak találjunk olyan játékot, amelyik támogatja. Ha pedig van már hasonlónk, mostantól legalább tudjuk, hogy nem a miénk a legjobb, de talán a legjobb sem jobb annyival, hogy kiadjunk érte ennyit. *PCF*



Ha a Force Feedback Prón nyelet cserélünk, ütvefúróként is jó szolgálatot tehet.

SideWinder Force Feedback Pro	Pro és kontra	Vélemény
31 900 Ft + ÁFA	✓ Realisztikus feedback	83%
Microsoft	✓ Jó minőségű gombok	
(1) 267 4636	✓ Élmény fogni	
www.microsoft.com	✓ Masszív felépítésű	
	✗ Megkérik az árát	

Microsoft Internet Keyboard

Ha az interneten szeretnénk böngészni, a QWERTZUIOP már nem elég. Ami neked kell, az egy olyan billentyűzet, amin plusz gombokat is találsz.

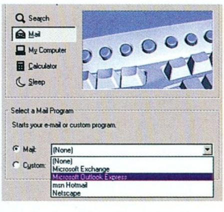


„Egy érintésnyire az internet és még sok minden" – hirdeti a szlogen a dobozon. Azt ugyan még nem tudjuk, hogy a sok minden mit jelenthet...

Az internet mindenhol ott van – a TV-ben, a müzlis zacskóban, a mobiltelefonokban és most már hála a Microsoftnak, a billentyűzetünk tetején is. Ha a böngésző előre és hátra gombját már túl fárasztó az egérrel nyomkodni, akkor segít az Internet Keyboard. A funkció billentyűk fölött csinos sorban kék gombok helyezkednek el, amikkel az általános böngésző funkciókat azonnal elérhetjük (Előre, Hátra, Stop, Levél, Keresés, Kedvencek és Kezdőlap). A numerikus billentyűzet fölött is találunk három gombot, Sajátgép, Számológép és Felfüggesztés – teljesen nyilvánvaló, hogy ezek mire valók.

Elvben ez mind szép és jó, de a gyakorlatban már nem látjuk olyan nagy hasznukat. Az internet böngészése a számítógép használatának egy sajátos módja, eközben az ember folyamatosan használja a billentyűzetet és az egeret is – linkeket választ, kérdőíveket tölt ki és címeket ír be. Ha arra van szükség, azonnal az egérrel kezdjük nyomkodni a böngésző eszköztárában lévő gombokat, vagyis a billentyűzeten szereplőknek nem sok hasznát fogjuk venni.

A legfontosabb gomb rögtön a Sajátgépé lesz, ezzel azonnal megnyithatjuk, így nem kell eltűntetnünk minden ablakot, ami eltakarja az asztalon lévő ikonját. A mellékelt IntelliType programmal ötöt szabadon programozhatunk a billentyűk közül, így nem kell leragadnunk az alapbeállításoknál, de ez sajnos nem nagyon viszi előrébb az emberiséget.



Az *IntelliType Pro* segítségével könnyen beállíthatjuk a gombokat úgy, hogy kedvenc alkalmazásunkkal együttműködjön.

A böngésző gombok hasznosságának bizonytalan volta ellenére, a Internet Keyboarddal kifejezetten öröm gépelni. A billentyűk érzékenyek és könnyűek, a mellékelt csuklótámasz pedig segít a kezünket megfelelő szögben tartani. Ezen az áron egy nagyon jó minőségű billentyűzetet kapunk, s ha még a bónusz gombokat is használni tudjuk, akkor annál jobb. **PCF**

Microsoft Internet Keyboard 6 300 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Microsoft (1) 267 4636 www.microsoft.com	✓ Jó tapintású billentyűzet ✓ Csuklótámasz mellékelve ✓ Testreszabható funkciók ✓ Jó IntelliType szoftver ✗ Haszontalan gombfunkciók	81%

VideoLogic Sirocco Spirit

Azonnal árulást kezdtünk szimatolni, amikor ezek a hangszórók jobbnak bizonyultak az irodánkban találhatóknál.

Jó hangfalakat nehéz találni. Szó se róla, ha az ember elmegy a legközelebbi mega bevásárlóközpontba, akkor biztosan talál valamit, amit a számítógépéhez csatlakoztathat, de ha valaki zenét készít vagy jó minőségű hangzást szeretne, akkor nyilván egy szuper hangfalat akar. Ez az a pont, ahol a Spirit szóba jöhet. Az 50 wattos tiszta teljesítménnyel (750 W PMPO) nem nevezhetnénk gyengének, már külső megjelenése is egy igazi hi-fi hangszóróra hasonlít.

Sőt, a hangfalak pontosak is, azaz majdnem elérik egy stúdió hangfal minőségét. Van benne magas, közép és mélysugárzó is, ezeket egy leszedhető fedél alatt találjuk, hátha valaki jobban szereti a műanyaggal fűszerezett hangokat. A hangáteresztő tölcsérek kiváló minőségűek, a mély hangok, mindenki örömére, nagyon szépen dörömbölnek. Ezek a tölcsérek teszik lehetővé, hogy a levegő szabadon áramoljon a hangfalban és magával vigye a zene legapróbb rezdülését is, így minden mély hang kap egy kis levegőbeli utánérzést. De ezek a tölcsérek képesek lennének valamivel élesebb hangzás közvetítésére is.

Szerencsére ez csak keveset nyom a latban. A hangszórók minősége kivételes és még fel is tekerheted a hangerőt. Bár mi másképp valósítottuk volna meg a kezelését. A jobb oldali hangszórón van hangerő és viselkedés (valójában hangszín) szabályozó, mi azonban jobban örültünk volna külön hangszín szabályzásnak a mély, közép és magas hangokhoz. A hangszínbeállítás rendben van, bár kell egy kicsit babrálni a szoftveres EQ-val is. Végezetül pedig annyit tudunk még hozzátenni, hogy csúcsminőségű hangfalakról van szó, s hogy a balesetet elkerüljük, még azt is, hogy ha veszel egy ilyet, akkor már soha többé nem lesz szükséged számítógépes hangszórókra, függetlenül attól, mennyire nyúzod ezeket. **PCF**



Nagy, fekete és hatásos, ez a Sirocco. Elsőre semmi különlegest nem vártunk, de amióta kipróbáltuk, imádjuk.

VideoLogic Sirocco Spirit £140 (kb. 55 000 Ft)	Pro és kontra	Vélemény
VideoLogic www.videologic.com	✓ Virtuális mély ✓ Tiszta hangok ✓ Minőségi külső ✓ Nagyszerű hangtölcsérek ✗ Kissé drága	91%

boeder Számítástechnikai kiegészítők

- Tisztítószerek
- Floppy, CD, Zip tartók
- Monitorszűrők
- Egerek, egérpadok
- Joystickok, kormánykerekek
- Kábelek, adapterek
- Festékszalagok
- Notebooktáskák
- Iratmegsemmisítők
- Papírok



A Boeder International Gmbh magyarországi képviselőjeként számítástechnikai kellékanyagok széles választékával várjuk a viszonteladókat. Felhasználók a termékeinket számítástechnikai szaküzletekben és webáruházunkban vásárolhatják meg.

http://www.goldcomp.hu



gold comp

Gold Comp kft. 1149 Budapest Várna u. 11.
Telefon: 469-0237, 469-0238 Fax.: 469-0239
Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök: 8:30 - 17.00 Péntek: 8.30 - 16.00
Web: http://www.goldcomp.hu E-mail: goldcomp@mail.inext.hu

Saitek SP550

Korunk legújabb mániája a botkormány és a gamepad keresztezése.

NOS, EZ NEM AZ, AMIT JÁTSZOL, HANEM ahogyan játszol. A boltokban hatalmas mennyiségű játékperifériát találunk, már kelletik magukat, de nagyon ijesztő feladat a tökéletesre rálelni ebben a forgatagban. Te a konzolosok világában érzed jól magad és egy gamepaddal a kezedben bütykölsz, vagy a PC-s csapathoz csatlakozol, akik esküsznek a billentyűzetre és a botkormányra? A Saitek SP550 azokat célozza meg, akik nehezen tudnak dönteni, hiszen egy gamepad és egy botkormány egybegyűréséről van szó. A dobozt kinyitva két műanyag valami és azok kábelei tűnnek elő. Közelebbi vizsgálat után kiderül, hogy a botkormányról hiányzik néhány igen fontos gomb és a csatlakozó kábel is. Ezt a gamepad egészíti ki, belecsúsztathatjuk a botkormány alsó részébe, így megkerülnek a hiányzó gombok és a számítógépünkhöz is csatlakoztathatjuk.

A botkormányon a gombok nem a legideálisabb helyen vannak, ami kiábrándító, hiszen csak két ravasz van rajta. A Saitek botkormányai általában kényelmesek, ez alól az SP550 sem kivétel.

A két darabból álló kombináció egy kissé fura, de meglepően kényelmes, köszönhetően a kiváló külső kialakításnak és az alsó részen elhelyezkedő két ravasznak. A legaggasztóbbak a gyenge gombok, de az összhatás még így is igen jó. Az ára kisokosunkban egész jó helyen szerepel, érdemes vele foglalkozni. A Saiteknek csak azt ajánljuk, hogy készítse talán egy kicsit masszívabbra.





Gamepad, botkormány vagy mindkettő? Több lehetőséget kapsz a pénzedért, ha egy Saitek SP550-est veszel.

Saitek SP550
10 900 Ft + ÁFA
Saitek
(1) 322 2232
www.saitek.com

Pro és kontra
✓ Kettő az egyben
✓ Nagy és vaskos
✗ Üresnek és erőtlennek tűnik

Vélemény
75%

Saitek ST110

Briliáns joystick – fantasztikus áron



A kevés pénzből gazdálkodók valószínűleg nem találnak ennél jobbat.

ANNAK ELLENÉRE, HOGY OLCSÓBB, MINT az előző darab, mégis sokkal jobb. Van rajta két extra tűzgomb és egy sebességszabályozó is, amiket könnyedén bökdösve használhatunk.

Az alapja kicsi és elég robusztus ahhoz, hogy még a legvadabb rángatást is szilárdan bírja, miközben az alsó részen elhelyezett húzásállítóval kedvünk és képességünk szerint tehetjük a botot feszesebbé vagy lazábbá.

A gombok kielégítően élesek és kattogók, a kialakításuk pedig felülmúlhatatlan. A sötét műanyag az ezüst pontokkal csodálatos űrbéli hatást kölcsönöz a ST110-esnek. Ez egy nagyon kényelmes botkormány – valójában igazi élvezet megmarkolni. Az egyetlen kissé kiábrándító dolog, hogy itt is használják az egyre divatosabbá váló rugós gyűrűt a kar aljánál. Ez a kis gyűrű elfordul, amikor a botot forgatjuk és igyekszik folyamatosan középpontban tartani azt, csakhogy amikor átlósan kifelé mozdítjuk, akkor úgy tűnik, mintha egy kissé beragadna. Az előre, majd rögtön utána hátra való mozgatásnál egyáltalán nem kényelmes a használata, és ha a Tomb Raider vagy a Fly! jut eszünkbe, azonnal megvilágosodik, hogy mire is gondolunk. Ezekben az esetekben ugyanis a villámgyors kacsázás helyett csak valami lassú görbét kapunk eredményül. Az ST110-es kiváló botkormány az átlagos felhasználónak, igazából csak akkor derülnek ki a gyengéi, ha valaki a kezébe fogja a Panther DX-et is (ld. lent). Egy sok funkcióval felszerelt, olcsó és jó, s emellett nagyon kényelmes botkormányhoz juthatunk.

Saitek ST110
7 200 Ft + ÁFA
Saitek
(1) 322 2232
www.saitek.com

Pro és kontra
✓ Olcsó és kényelmes
✓ Csomó funkció
✗ Szaggatott mozgás

Vélemény
82%

Panther DX

Úgy néz ki, mintha egy mozifilmből ugrott volna elő, de vajon ez-e a jövő botkormánya?

MOST JÖN A LÉNYEG. A PANTHER DX egy pompás botkormány egy csomó gombbal felszerelve és éppen a megfelelő, robusztus súllyal ellátva. A bot elég laza ahhoz, hogy minden irányba kényelmesen tudjuk mozgatni, ahhoz viszont rendesen meg kell erőltetni a bicepszeket, hogy a dobozból kiemeljük ezt a monstrumot. Ez egy nagyszerű alkotás, ezért engedtessék meg nekünk, hogy végigmenjünk e remekmű legszebb pontjain.

Először is, maga a bot. Jobban ingadozik, mint egy háromlábú asztal és minden irányba ugyanolyan kényelmesen elmozdítható anélkül, hogy elérnénk az oldalsó határokat. Egyenesen visszaugrik alaphelyzetbe, mint egy jó kis műanyag vonalzó. A talapzat a megfelelő helyeken dudorodik, lehetővé téve, hogy kényelmesen pihenjen rajta a bal kezünk, miközben a gombokat nyomkodjuk.

Minden gomb és kezelőszerv a fürge ujjak kényelmes közelében helyezkedik el, s mivel a bot mozgatási szöge kisebb a megszokottnál, ezért nem kell olyan nagyot mozdítanunk rajta ahhoz, hogy elérjük a megfelelő eredményt a képernyőn. A bot még akkor sem kezd el csúszkálni vagy mozogni az asztalon, amikor valami őrjöngő akcióba keveredünk.

A vezérlés is intelligens, a talapzaton öt könnycsepp formájú gomb és egy hüvelykujjal mozgatható gumírozott kerék helyezkedik el, ez utóbbi a gáz vagy tolóerő szabályozásához. Az óvatosan megformált rúdon további négy tűzgomb és két kapcsoló helyezkedik el, ami még a leggombéhesebb, fanatikus repülőgép-szimulátor rajongókat is kielégíti. Kapunk hozzá egy kicsit már idejétmúlt Red Baron 3D-t is, és támogatja az USB vagy a gameportos csatlakozást. Mérete alapján hibásan ítélkezve azt gondoltuk, hogy valami jó kis force feedbackes (erő-visszahatás) cuccot kapunk, de hát olyan, amilyen. Ez a botkormány egy feszes, súlyos és nagyon finom kis darab, amit még a komoly játékosok is valóban elnyűhetetlennek fognak találni. *PCF*

Ajánlott vétel
Arany-érem
PC Format
Február 2000



A Panther DX egy bot, amivel kezünkbe ragadhatjuk a kormányzást.

Panther DX
£39,99 (kb. 16 000 Ft)
Mad Catz
www.madcatz.com

Pro és kontra
✓ Kényelmes
✓ Jó gáz
✓ Gumírozott gombok

Vélemény
93%

SOLIDEX PERFORMANCE

NOTEBOOK TÁSKÁK

DÁVIDTÓL GÓLIÁTIG

Már 4500.- Ft-tól

GYÖNGYVÁSZON, EVA MŰANYAG, MŰBŐR, BŐR, ALUMINIUM KIVITELBEN, KÜLÖNBÖZŐ MÉRETEKBEN
– MINDEN FELHASZNÁLÓI IGÉNYHEZ IGAZODVA.
– TÖBB MINT 30 TERMÉK KÖZÜL VÁLASZTHAT





① ANYAG: MŰBŐR; SZÍN: FEKETE; KÜLSŐ MÉRET: 42X34X24 CM; NOTEBOOK, ÍRÓESZKÖZÖK, TELEFON TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
② ANYAG:MŰBŐR; SZÍN:BARNA; KÜLSŐ MÉRET:45X32X17 CM; NOTEBOOK, TELEFON TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
③ ANYAG:EVA MŰANYAG; SZÍN:FEKETE; KÜLSŐ MÉRET:47X33X12 CM; NOTEBOOK TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
④ ANYAG: EVA MŰANYAG; SZÍN: SZÜRKE; KÜLSŐ MÉRET: 42X30X7 CM; NOTEBOOK TÁROLÁSRA; VÁLLSZÍJJAL
⑤ ANYAG: EVA MŰANYAG; SZÍN: SZÜRKE; KÜLSŐ MÉRET: 36X29X7 CM; NOTEBOOK, IRATOK TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL
⑥ ANYAG: MŰBŐR; SZÍN: FEKETE; KÜLSŐ MÉRET:42X38X27 CM; NOTEBOOK, ÍRÓESZKÖZÖK, TELEFON TÁROLÁSÁRA; VÁLLSZÍJJAL

gold comp

Gold Comp kft. 1149 Budapest Várna u. 11.
Telefon: 469-0237, 469-0238 Fax.: 469-0239
Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök: 8:30 - 17.00 Péntek: 8.30 - 16.00
Web: http://www.goldcomp.hu E-mail: goldcomp@mail.inext.hu



Zenei szerkesztők

Csináld te a műsort! Zeneértő kollégánk három vadonatúj zeneszerző-programot tesztelt, de a füle botját ő sem tudja mozgatni.

A ZENÉHEZ MINDENKIT FŰZ VAlamilyen viszony. Sokan vannak, akik legfeljebb a zongorából tudnának kipréselni valamiféle hangot, de azt is csak kényszer hatására, zenét hallgatni viszont talán még ők is szeretnek. Némelyek egészen odáig vetemedtek, hogy délutánonként szolfézsra jártak a zeneiskolába, és egy gitárral vagy hegedűvel még el is boldogulnak valahogy. Megint mások elektromos dallamokat és ritmusokat rendeznek össze zenévé méregdrága ketyerék segítségével. A legérdekesebbek mégis azok, akik a létező összes hangszert meg tudják szólaltatni. Ráadásul egyszerre. Ilyenek nem sokan vannak, létezésükről mégis könnyen tudomást szerezhet az ember, főleg ha eltölt néhány napot valamelyik üdülőhelyen. Ez most egyáltalán nem tartozik ide, és az egésszel csak arra akartunk kilyukadni, hogy zenei szempontból sem vagyunk egyformák, és attól, hogy egy zenei szoftver a fenti csoportok valamelyikének megfelelő, másoknál még süket fülekre találhat.

A különféle MP3-lejátszók elterjedésével a zenehallgatás már tényleg nem lehet akadály, de vajon hová forduljunk, ha komponálásra adjuk a fejünket? Ha nem vagyunk elég módosak ahhoz, hogy megvegyük a Logic Audio-t vagy a Cubase VST-t, nem alakítottuk át stúdióvá a hálószobát és nem voltunk az iskolai zenekar tagja, legjobb, ha választunk magunknak egy viszonylag olcsó zeneszerző programot. Az utóbbi években több effélét adtak ki, és lehet, hogy már be is szereztük valamelyiket közülük. A nagyszerű Evolution Sound Studio Gold például már nem mai gyerek, mégis a legjobb MIDI/audio szoftverek közé tartozik. A kezdőknek pedig ott van a Top of the Pops Mix Factory, amely könnyen kezelhető ugyan, viszont a továbblépésre nem ad lehetőséget.

A PC Format-ot persze nem az elmúlt idők szoftverei, hanem a legfrissebb újdonságok miatt olvassa az ember. Ezért is döntöttünk úgy, hogy felmérjük, mire képesek a legújabb programok, függetlenül attól, hogy vájt- vagy botfülűeknek szánták-e őket. ▶

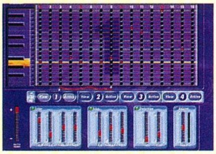
Dance eJay 2: Techno Edition

SZINT
Kezdő



Külcsín

Az eJay legújabb változata jobban fest, mint valaha. Az interfész áttekinthető, bár a jobb oldali gombsort az inka motívumok és a robbanások helyett talán szemléletesebb ikonokkal is fel lehetett volna ruházni. A hangmintákat csinos kis négyszögek jelképezik: ezeknek kell egy képzeletbeli (az ütemeknek megfelelő) négyzetrácsban helyet találni.



A Hyper Generator segítségével pillanatok alatt fantasztikus loopokat komponálhatunk.

Belbecs

Hol is kellene kezdenünk? A Hyper Generator nagyszerű, könnyen kezelhető loopszerkesztő: csak ki kell választanod a kívánt hangmagasságot, időtartamot és a több száz hangtípus valamelyikét, majd elhelyezned egy 16/16-os osztású rácsban. A hangminták mindenféle effektekkel is feldobhatók, és egy mixer segítségével a hangszinteket is beállíthatod.
A hangmagasság pillanatok alatt megváltoztatható, de gyorsan alakítani sajnos csak a zeneszám egészét lehet vele – ez a feladat egyébként az Effects Studio-val is elvégezhető.
A hangmintákat természetesen torzítani és visszhangosítani is lehet, nem beszélve számos egyéb lehetőségről. Egyszóval az eJay mindent tud, amire ezen a szinten szükség lehet.

Hangok

Ha a hip-hop a kedvenced, pechesnek érezheted magad. Ahogy azt a név is sugallja, az eJay elsősorban a technóra koncentrál, és sokkal többet nem is érdemes várni tőle. A 3500 hangmintából azért lehet választani, a Hyper Generator pedig elsőrangú loopokat fog varázsolni belőlük. Egyedül a vokális mintákat érheti kritika, ezek jó része ugyanis nem más, mint idétlen robothangok sorozata. Ha a cinesebb dobhangokat szereted, programodra találtál, ha viszont „headbangelősebb" dobalapokat keresel, nem fog lenyűgözni a választék. Saját hangmintákat is importálhatsz – a timestretcher segítségével szinkronba tudod hozni őket, az Effect Studio-ban pedig tetszőleges átalakításokat végezhetsz rajtuk.

Music Maker Generation 5

SZINT
Haladó



A Magix bizonyára nagyon modernnek gondolta a Music Maker csillogó-villogó interfészét. Ehhez képest a bal oldali menürendszer otromba és idegesítő, használni pedig végképp csak nagy nehézségek árán lehet. A menük kuszák, a beállítások zavarba ejtőek.
A hangminták hullámokként való ábrázolása legfeljebb az összekapcsolásukkor segít, egyébként nincs sok értelme. A képernyő tartalmát az eJay-jel ellentétben itt nagyítani és kicsinyíteni is lehet, de sajnos minél több látszik a képen, annál jobban lelassul a gép. A mixernél használt gombokat szintén nehéz használni – a hagyományos „csúszkák" ugyanúgy megtették volna.

Mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy a Music Maker híján lenne a lehetőségeknek. A hangmintákra megszámlálhatatlan effekt alkalmazható. A kész művet MIDI-aláfestéssel vagy saját (szabható, vágható, alakítható) mintákkal is feldobhatjuk. De ha még ennyivel sem érjük be, videoklipet is készíthetünk zeneszámunkhoz.



A mixerrel a hangszintbeli különbségeket lehet eltüntetni. Lesz mit, sajnos.

A program a hip-hoptól a houseig többféle zenei stílusból merít, bár az – úgy is mondhatnánk – érettebb ízlésvilágot ilyen szempontból nem igazán kényeztetik el. Torzított gitárhangok például egyáltalán nincsenek. Sok jó a meglévő mintákról sem mondható el: legtöbbjük még az Eurovíziós Dalfesztivál zenei színvonalát sem üti meg. Saját hangokat persze itt is használhatsz, feltéve, hogy addig gyorsítod/lassítod, mélyíted/magasítod és torzítod őket, míg valamiképpen össze nem passzolnak a Music Maker szánalmas kollekciójának darabjaival. A programhoz egyébként további sample CD-k kaphatók.

Music Studio Generation 5

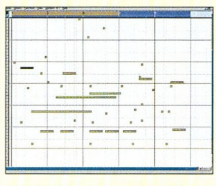
SZINT
Profi



Akár kívülről nézzük, akár belülről, a Music Studio olyan, mint a Logic Audio. Ha az utóbbi név nem mondana semmit, legyen elég annyi, hogy az egyik legjobb és legdrágább, vérbeli profiknak szánt MIDI-szerkesztő programról van szó. A hasonlóság teljesen nyilvánvaló: még a gombok elrendezése és a program színvilága is a példaképet idézi, sőt az ikonok, a Transport bar és a menürendszer is ugyanaz. Az inspiráció másik forrása a szintén nagyágyúnak számító Cubase VST volt, aki ezzel már dolgozott, annak a Music Studio használata sem okoz majd gondot. A program persze nem mentes az apróbb hibáktól, de ebben az árkategóriában ez talán nem akkora katasztrófa.

Bármi, amit csak akarsz. Ha például van egy kész dallamod, megváltoztathatod a zenei stílusát, sőt az sem lehetetlen, hogy a zeneszámod a jelenlegi ütem helyett egy másikban szóljon meg. A szerkesztési lehetőségek majdhogynem végtelenek (különösen a Hyper Edit érdemel figyelmet). Kitűnő a Matrix Edit funkció, amely lehetőséget ad arra, hogy a számítógépet kottapapírként használjuk, továbbá a Score Section, ahol elkészült művünket láthatjuk viszont negyedek és nyolcadok formájában. A Cubase és a Logic összes funkcióját – például az előbbi pitchshifterét vagy az utóbbi rippelési funkcióit – természetesen hiába is keresnénk, de ami van, az tökéletesen használható.

Minden a hangkártyától függ. MIDI-szerkesztőről lévén szó, ha kártyánknak nem elég erős ez az oldala, a Music Studio-é sem lesz az. Ha pedig igazán komoly szándékaink vannak, be kell szereznünk egy keyboardot, egy effektprocesszort, egy keverőpultot és egyéb hasonlókat.



A Matrix Edit a legegyszerűbb módja a klaviatúra nélküli zeneszerzésnek.

Funkcionalitás

A Dance eJay 2 a legkönnyebben kezelhető programok közé tartozik. Csak kiválasztasz egy hangmintát, beteszed a helyére, megnyomod a Play gombot és kész. Nagyjából az összes minta szinkronban van a többivel, így akár véletlenszerűen kiválasztott dobalapokból is kisülhet valami érdekes. Fél óra, és te leszel a Chemical Brothers. Pontosabban te lennél, ha a minták nem a FastTrack tulajdonában lennének, akik viszont megtiltották kereskedelmi célú felhasználásukat.

Végszó

Az egyszerű használat és a minőségi hangminták már önmagukban garantálnák az első helyet az eJay számára. Nem haragudtunk volna meg, ha a fejlesztők másféle zenei stílusokra is gondolnak, de ha a techno nem a mi műfajunk, még mindig ott van az eredeti eJay, meg egy rakás másik program. Mindent összevetve egy kiváló szoftvert ismerhettünk meg, amelyet a kezdők és a haladók egyaránt használni tudnak. Ami pedig minket illet, valószínűleg több időt töltünk el majd vele, mint a legtöbb PC-s játékkal.



A *Dance eJay 2* olyan, mint az egy nap alatt látványos eredményt ígérő nyelvtanfolyamok, azzal a különbséggel, hogy ehhez nem kell egy nap. Ja, és hogy ez igaz.

Dance eJay 2: Techno Edition £29,99 (kb. 12 000 Ft)

F FastTrack
I www.fasttrack.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, Windows 95/98

Pro és kontra

- ✓ 3500 hangminta
- ✓ Sok effekt
- ✓ Könnyen kezelhető
- ✓ Rengeteg funkció
- ✗ Jogvédett hangminták

Vélemény 86%

Az első lépések segítség nélkül is megtehetők, de a bonyolultabb műveletekbe a leírás nélkül nemigen tudunk belefogni. Ezenkívül van még egy komoly probléma: amikor hatnál több hangmintát kevertünk össze egyszerre, a program tudathasadást emulált, visszajátszáskor nem tudta, hol van, egy alkalommal pedig le is fagyasztotta tesztgépünket (PII 333, 64Mb RAM). Az ilyet nagyon nem szeretjük. Nem kenyerünk a kategorikus fogalmazás, de a Music Maker úgy ragyva, ahogy van.

Ha az átlagosnál jobb géppel és óriási hangminta-gyűjteménnyel rendelkezünk, a Music Maker-t érdemes legalább kipróbálni, ellenkező esetben viszont tartózkodjunk tőle. Hibásan működik, a mellékelt minták meglehetősen szellemtelenek, videoklipet pedig majd bolondok leszünk pont egy ilyennel összehozni. Félreértés ne essék, az euro-pop kedvelői például nem fognak csalódni, sőt. Csak mi fogunk. Bennük.



A videoklip-készítő csak egy a *Music Maker* megannyi gyengéje közül.

Music Maker Generation 5

F Magix T (1) 223 1500
I www.magix.net
Ha csak úgy: P200, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: PII 500, 128Mb

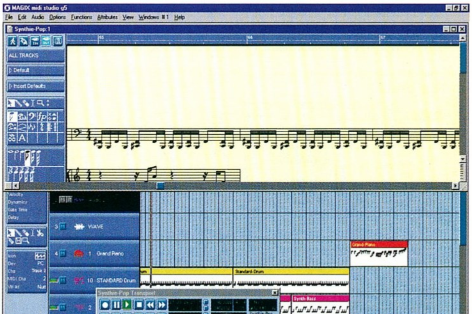
Pro és kontra

- ✓ Sokféle effekt
- ✓ Egy rakás zenei stílus
- ✓ Rugalmasan használható
- ✗ Csapnivaló interfész
- ✗ PII 500 és 128Mb RAM?!

Vélemény 47%

Ha még csak most ismerkedsz a MIDI-sequencing rejtelmeivel, mindenképpen bele kell mélyedned a leírásba, hogy megismerkedj a terminológiával és a menürendszer sajátosságaival. Ha viszont már nem először csinálsz ilyet, percek alatt belejöhetsz a Music Studio kezelésébe. Hogy ez a nagy hasonlóság előny-e vagy hátrány, azt döntse el mindenki maga – mi mindenesetre üdvözítőnek találtuk. Régen találkoztunk ilyen jó MIDI-sequencerrel, ilyen baráti áron.

El kell döntened, mire van szükséged. Ha loopok segítségével akarsz könnyen és gyorsan zenét komponálni, a Music Studio-t nem neked találták ki. Egy elsőrangú sequencerről van szó, amely nem szűkölködik a szolgáltatásokban, de sampler, hangmodul és egyéb segédeszközök nélkül eléggé meg lesz kötve a kezed. Ha viszont nélkülük is beéred, a Music Studio jó szolgálatot fog tenni, csak előtte pontosan mérd fel az igényeidet. Egy ilyen alkalmi vételt vétek lenne kihagyni. PCF



Többféle módon komponálhatunk zenét és nézhetjük meg a kész művet, például Matrix Edit-tel vagy hagyományos kottaformában. Utóbbi különösen hasznos, főleg ha tudunk kottát olvasni.

Music Studio Generation 5

F Magix T (1) 223 1500
I www.magix.net
Ha csak úgy: P100, 16Mb, Win 95/98
Ha tényleg: P200, 32Mb, MIDI keyboard

Pro és kontra

- ✓ Szemrevaló interfész
- ✓ Temérdek funkció
- ✓ Többféle stílus
- ✓ Külön hangszerkesztő
- ✗ Kissé kiforratlan

Vélemény 84%

Print Artist 6

Miért költenél pénzt naptárra, képeslapra vagy egyedi borítékra és levélpapírra, amikor könnyedén elkészítheted a sajátodat, a magad ízlése szerint.

MA MÁR A LEGOLCSÓBB TINTASUGARAS nyomtató is képes tisztességes nyomtatási minőség elérésére, éppen ezért egyre több és több otthoni felhasználó kezd megbarátkozni a nyomtatványok szerkesztésével és egyéb, ehhez hasonló dolgokkal. De miért is ne? Hiszen elég sok pénzt lehet így megtakarítani.

A Print Artist 6-ban előre elkészített mintákat és sablonokat találunk naptárak, oklevelek, táblák és mindenféle üdvözlőkártyák készítéséhez. Ott vannak még ezenkívül az egyedi levélpapírok és borítékok, névjegyek, levélcímkék, s még folytathatnánk tovább. A tervek előre el vannak készítve, neked csak annyi a dolgod, hogy kiválaszd a számodra megfelelőt, majd hozzáadd a saját szövegeidet.



Az előregyártott tervek jó része annyira alapvető és egyértelmű, hogy bántja az ember szemét. Néhány másik pedig láthatóan alátámasztja a program amerikai mivoltát.

Mindez igazán nagyszerűen hangzik: indítsd csak el a programot és rögtön rájössz, hogy az is – megdöbbentő hosszúságú azon dolgok száma, amit a programmal megvalósíthatunk. Csak akkor vesszük észre a kisebb problémákat (például hogy a grafikában elég sok a hiányosság), amikor kipróbáljuk a dolgokat. A tervek legnagyobb része leginkább a derűs és vidám rajzfilmekre emlékeztet, amilyet valószínűleg mindenki látott már vagy százszor.

Aztán, amikor megpróbálod a saját képedre formálni a dolgokat, szembesülsz a szerkesztőprogrammal. Bár a funkciók számában nincs hiány, mégis gyengén néz ki és semmi szórakoztató nincs a használatában. Egyik legnagyobb hibája, hogy csak a legutolsó műveletet lehet visszacsinálni (undo). Szóval, ha valaki nagyon belemerül a rengeteg effekttel való kísérletezgetésbe, akkor nem tudja könnyen visszaállítani az eredeti állapotot. Ez elég komoly gond egy modern grafikai szerkesztőprogramnál.

Mindezek ellenére a Print Artist 6-nak



A *Print Artist 6*-ban egy csomó tervet találhatunk, és ezek közül mindegyik barátságos módon van tálalva.

vannak jó oldalai is. A négy CD-n találunk egy 120 000 darabos grafikai gyűjteményt és 25 000 fényképet is. Továbbá azonnal beszerkeszthetünk egy szkennelt képet, egyből el tudjuk küldeni e-mailben az általunk készített üdvözlőlapot vagy bármi mást.

Ha kezdő vagy, és ki akarod próbálni a nyomtatványszerkesztés néhány oldalát, vagy csak néhány grafikai elemre van szükséged, akkor ezen az áron a Print Artist 6 egész jó választás. Ha profi vagy igényesebb felhasználó vagy, akkor máshol kell keresgélned, mert ez a program nem rendelkezik azokkal a képességekkel, amikre szükséged lehet. PCF

Print Artist 6	Pro és kontra	Vélemény
£29,99 (kb. 12 000 Ft)	✓ Nagyszerű grafikák	71%
Sierra (1) 262 2309	✓ Sok lehetőség	
www.sierra.com	✓ Alacsony ár	
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb	✗ Gyenge grafikus szerkesztő	
Ha tényleg: 32Mb, 325Mb merevlemez hely	✗ Ócska sablonok	

My Handwriting

A Times New Romant már unalmasnak találod? Az Arielt bosszantónak? Írd inkább kézzel dokumentumaidat a billentyűzeted segítségével.

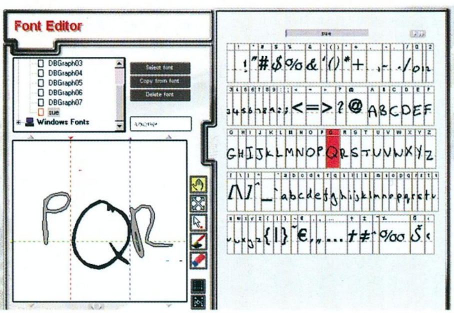
MINDEGY, MILYEN CSILLOGÓ PRÓZAI képességeid vannak, vagy milyen tökéletesen tagolod a mondatokat, egy számítógéppel készített leveled ugyanúgy néz ki, mint bárki másé. Bármilyen ismeretlen betűtípust is használsz, valaki már feltette az internetre, hogy bárki letölthesse. Hogyan tehetnéd akkor mégis az írásaidat jellegzetessé és kedvesebbé? A saját kézírásod a válasz – a Data Becker cég My Handwriting programjával megalkothatod igazán egyedülálló betűtípusodat.

Nagyon egyszerű a használata – ki kell nyomtatni egy egyoldalas táblázatot, kitölteni a táblázat minden egyes ablakát az abc egy-egy betűjével, beszkennelni, majd megmondani a My Handwriting-nak, hogy elemezze ki az eredményt. Ezek után találsz egy TrueType betűtípust a Windowsban, amit minden alkalmazás képes használni. Egy nagyon jó betűtípus-szerkesztő program is jár a My Handwriting-hoz, aminek segítségével átalakíthatod az új betűtípus egyes karaktereit, csökkentve a betűközöket, vagy az oda nem illő foltokat, pontokat. Használhatod más betűtípusok szerkesztésére is, de a leírás helyesen int figyelmességre. Mielőtt egy ilyenbe belenyúlnánk, ellenőrizzük, hogy megtehetjük-e, ugyanis ezek nagy része szerzői jogvédelem alatt áll. Sajnos a My Handwriting nem jelzi a szerzői jogi információkat, amikor betölt egy betűtípust.

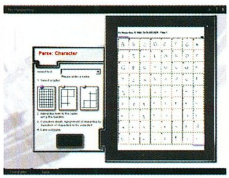
A szerkesztőprogram segítségével könnyedén készíthetünk vadonatúj betűket, egyszerűen csak olyan formában írjuk le, ahogyan az nekünk tetszik. Az egyetlen korlátot művészi képességünk jelentheti – ha megvan valakiben a tudás és a türelem, elkészítheti saját kódexírásra hasonlító betűtípusát is.

Sőt, a beszkennelt táblázatot előbb valamilyen grafikai programmal – mint pl. a Paint Shop Pro vagy a Photoshop – módosíthatjuk is és csak azután bízzuk a My Handwriting-ra a többit.

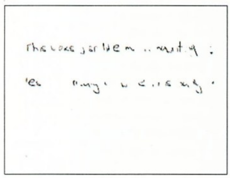
A program világos és jól használható felülettel, egyértelmű leírással és igen örvendetes képességekkel rendelkezik. PCF



Ne aggódj akkor sem, ha a kézírásod nem üti meg a kellő szintet mindjárt az elején, hiszen a program segítségével a betűket egyenként kijavíthatod, alakíthatod.



A kezelőfelület barátságos és könnyen használható, még akkor is, ha nem valami vonzó.



Jó, jó, nem éppen egy réztábla, de attól az eredmény még nagyon is élethű.

My Handwriting	Pro és kontra	Vélemény
£20 (kb. 8 000 Ft)	✓ Könnyen használható	85%
Data Becker	✓ Gyors eredmények	
www.databecker.co.uk	✓ Automatikus betűtípusok	
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb, Win95	✓ Kreatív alkalmazási lehetőségek	
Ha tényleg: TWAIN szkenner	✗ Nem mutatja a szerzői infókat	

HoTMetaL Pro 6

Minden előre gondolkodó ember vagy vállalat kénytelen az internetes megjelenésre is gondolni, aki nem ezt teszi, az leragad a múlt században. Ebben ez a program egész jó segítséged lehet.

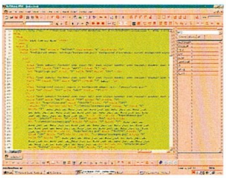
Jobban teszed, ha meggondolod, hogy egy közepes árú webszerkesztő programot miért érdemes megvásárolni.

Engedtessék meg nekünk rögtön az elején egy kis kitérő. Az Evrsoft kiváló 1st Page 2000 programja az egyik legkellemesebb fejlesztés a mai programok között. Bár a cég vezetése éppen azon van, hogy megszüntesse a program ingyenességét, de most még így sem panaszkodhatunk. Ha vannak olyan emberek, akik józan eszüket mellőzve képesek egy böngészőprogramért fizetni, akkor miért ne lenne jó üzlet egy olcsó webszerkesztőt megvásárolni?

De mi az, amit a HoTMetaL Pro 6 kínál nekünk? A dobozban a következőket találjuk: HoTMetaL, Explorer 5.0, Communicator 4.6, WS FTP Pro 6.02, Photo Explorer 4.2, Photo Impact 3.02 SE, GIF Animator 1.5 és egy Power Pack nevezetű, mindenféle segédprogramból álló csomagot. A WS FTP Pro igen hasznos és fontos része a csomagnak, de a Photo Impact 3.02 és a többi hasonló nyugodtan elkerülhető lenne. A HoTMetaL kinézete nem éppen a legszebb, de ezt viszonylag könnyedén el is rejthetjük a sok gombbal, eszköztárral és egyebekkel. Természetesen a felszín alatti dolgok teszik a programot igazán érdekessé.

Alternatíva...

A Microsoft FrontPage 2000-e (kb. 44 000 Ft-ért megvásárolható a www.microsoft.com-on) a vállalati felhasználóknak készült. Ez egy komplett webszerkesztő és menedzselő, ráadásul az Office 2000 programjaival is maximálisan integrált program. Van benne egy szkript szerkesztő-ellenőrző modul is és a Visual Basic for Application 6.0, ami az egyéb fejlesztéseket könnyíti meg. Megfontolandó...

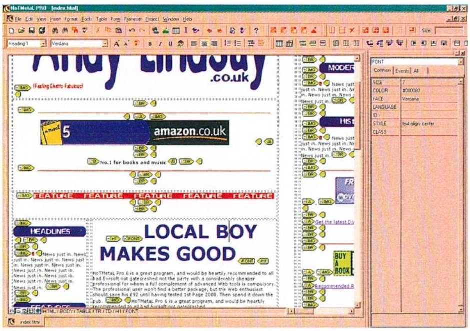


Bár világos és könnyen használható, a HTML Source **nézet mégsem a gyáváknak való.**

Exponenciális teljesítmény

A tanulási folyamat nem éppen egyszerű és még egy tapasztaltabb webmaster is nyomasztónak találhatja, de egy kis türelemmel és a tökéletes Help fájlokkal felvértezve egész gyorsan el lehet sajátítani a szükségeseket. Persze egy kevéske tudás mindig jól jön, de egyáltalán nem szükséges, hogy abszolút otthon legyél a html programozásában, hiszen a HoTMetaL a fárasztóbb feladatokat, mint amilyen egy táblázat készítése, magabiztosan elvégzi helyettünk. Egy kicsit bosszantó, hogy a legegyszerűbb utasítások végrehajtását véletlenszerűen megtagadja különböző html törvények megszegésére hivatkozva, de ez valójában inkább a program korlátait bizonyítja.

Java, JavaScript, CSS, DHTML, ASP – egyik sem több, mint egy rosszabb fejfájás. Legalábbis addig, amíg a HoTMetaL el nem rejti ezeket a titokzatos és bonyolult eljárásokat egy egyszerű és vonzó ablak mögé. Egy szerény Style attribútum csücsül a képernyő sarkában, arra várva, hogy ráklikkelj. Amint megteszed, további opciók jelennek meg, egy csomó paraméterből lehet választani, természetesen adott a Preview lehetősége is, így mielőtt még észrevennéd, máris egy összetett, egymásba ágyazott weboldalt hoztál létre. Ez az a tudás és képesség, ami a HoTMetaL-t vonzóvá teszi.



A Tags On WYSIWYG **nézet hasznos, megmutatja az oldalon lévő különböző jelzőket, hivatkozásokat.**

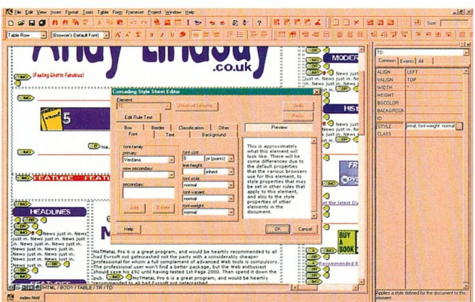
Hibák és félreértések

A HoTMetaL egyetlen igazi hiányossága a html érvényesítése. Amennyiben képes vagy kihasználni a koszos html-kódban való kurkászást, akkor gyorsan rádöbbensz, hogy gyakran használod a program HTML Source (forrás) nézetét. Nos, a különböző böngészőkkel való kompatibilitás ördöge az, amit minden webes emberkének le kell gyűrnie.

Szerencsére a legújabb böngészők már nem annyira kényesek és rendszeresen eltekintenek a kódban történt kisebb hibáktól, elírásoktól. De ez a program képes kiemelni az általa hibásnak talált részeket, megadva ezzel a javítás lehetőségét, mielőtt még továbblépnénk – hát ettől fogod majd a fogadat jobban csikorgatni és az egeredet laposra szorongatni. Ez egy potenciális problémaforrás, de sokkal fontosabb ennél, hogy a HoTMetaL képes a WYSIWYG (What You See Is What You Get – amit látsz, azt kapod) és a WYSIWYG with Tags On szerkesztés közbeni megjelenítésekre. Igazából nincs is oka az embernek a kódmegjelenítést használni, mivel a többi sokkal kézzelfoghatóbb – ez könnyen belátható, hiszen egy teljes projekt áttekinthető anélkül, hogy a nyers adatokat egyszer is megnéznénk.

A HoTMetaL Pro 6 igazán nagyszerű program, mindenkinek meleg szívvel ajánljuk, de az Evrsoft programja még mindig olcsóbb. Az olcsó programok kisebb hibáitól az ember könnyen eltekint (ez az ára annak, hogy nem kell megfizetni az árát), de egy ingyenes program hiányosságai felett aztán végképp elsiklik az ember.

A HoTMetaL Pro 6 minden jóval fel van vértezve, de az ingyenes alternatíva mindenki pénztárcáját jobban kíméli. Így a HoTMetaL igazából a cégeknek és azoknak az embereknek megfelelő, akik az összes kiegészítőjét ki tudják és ki is akarják használni. A profi felhasználók nehezen találnak ennél jobb programcsomagot, de az egyszerű embereknek azt ajánljuk, hogy előbb próbálják ki a 1st Page 2000-et, aztán költsék el megmaradt pénzüket a kocsmában. PCF



A *HoTMetaL* segítségével könnyen azon kapod magad, hogy bonyolult, egymásba ágyazott oldalakat készítesz anélkül, hogy tudnál róla. A különböző paraméterek a végeredmény mellett jelennek meg. Mindenki megvalósíthatja a szíve álmát.



A *HoTMetaL* Help-je mindenki számára világosan mutatja be a weboldalak tervezésének bonyolultságát.

HoTMetaL Pro 6	Pro és kontra	Vélemény
Softquad www.hotmetalpro.com **Ha csak úgy:** Pentium, 32Mb, 50Mb merevlemez hely, Windows 95/98	✓ Átfogó ✓ Erőteljes ✓ Sokoldalú ✗ Kód-érvényesítés ✗ A 1st Page 2000 ingyenes	89%

CAMBRIDGE ENCIKLOPÉDIA

Mióta CD a CD, egyre kevésbé csodálkozunk azon, hogy valaki a retiküljében hurcol egy komplett, fél polcot megtöltő lexikont. Itt egy újabb...

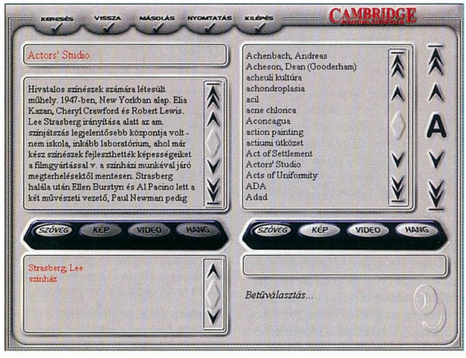
A CYBERSTONE '98-AS FEJLESZTÉSŰ LEXIKON CD-ROM-jának alcíme: „Amit a világról tudni kell..." Így álltunk neki a telepítésnek is, kíváncsiak voltunk, milyen tudásmenynyiséget zsúfoltak össze ezen a korongon.

Az első meglepetés rögtön induláskor ért, a program ugyanis jelszóval védett – ez nem túl divatos megoldás a multimédia CD-k között, de természetesen a helyes kód begépelésével azonnal túljutottunk rajta – legalábbis majdnem. A védelem itt nem ért véget. A főmenüből fejest ugrottunk volna a dolgok közepébe, a szócikkek közé, de a program feldobott egy szöveget, hogy helyezzük az eredeti CD-t a meghajtóba. Akkor már kezdtem unni, nem a Nemzeti Bank titkos adataihoz szeretnék hozzáférni, csak megtudni, mikor született Nagy Sándor. Végül kiderült a probléma oka. Az egyik tesztgépben két CD-meghajtó is található, és ez már sok volt a programnak, csak az első helyen álló meghajtóba helyezve volt hajlandó működni.

A kis közjáték után feltűnt maga a program. Sajnos a 640x480-as fix méreten itt sem sikerült átlépni, ami pedig a kezelőfelületet illeti, már első ránézésre teljesen világos, miért nem az „Amit a designról tudni kell..." alcímet kapta a program. Ha ezen az apróságon túltesszük magunkat, a tudásanyag bőséges. Számtalan címszó között keresgélhetünk, és a szövegek megjelenítése is kellemesen gyors. Sok címszóhoz képek, hang- és videoanyagok tartoznak, szó szerint színesítve az egyébként minden szempontból „szürke" programot. A lexikon anyaga valóban minden igényt kielégít, bár a könyvekben megszokott rövidítések itt inkább zavaróak, és a CD nagy kapacitása nem is indokolja használatukat. A képekkel már kevésbé voltunk megelégedve, a hozzá nem értő szkennelés és a retusálás hiánya szinte minden fotón otthagyta a kézjegyét. A videóktól sem vágódtunk hanyatt, nem túl szépek, nem túl nagy méretűek, és a legtöbb teljesen néma. A hangok – többnyire állathangok vagy zeneművek részletei – ellenben jó minőségűek, és sokszor bármilyen hosszú leírásnál többet mondanak.

Amit a nagy tudásanyag és gyors keresés mellett még feltétlen díjaztunk, az a „kapcsolódó címszavak" ablak – itt egy rövid lista látható több olyan kifejezéssel, amely az éppen olvasott információhoz kapcsolódik valamilyen módon. Egy gondolatszálon így elindulva egyre újabb és újabb vonatkozó témát deríthetünk fel.

Kicsit felemás az összbenyomás – az információ jól és gyorsan kereshetően a helyén van, de a kis méret, a csúnya felület könnyen elveszi az ember kedvét az egésztől.



Hát nem egy kis ékszer? És ezek a faramuci görgetőnyilak...

Cambridge Enciklopédia 6 900 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Cyberstone Entertainment www.cyberstone.hu (1) 461 5750 **Ha csak úgy:** Pentium, 8Mb **Ha tényleg:** P166, 16Mb	✓ Nagy tudásanyag ✓ Jó keresési lehetőségek ✗ Hű, de csúf... ✗ Képek és videók minősége ✗ Csak 640x480	**71 %**

MANÓ ANGOL 2

A Manó-sorozat már számos területen hídfőállást épített ki a hazai multimédia fronton, angol nyelvoktató CD-jük pedig immár sorozattá lépett elő a 2. résszel.

A KÉSZÍTŐK EZT A JÁTÉKOS CD-ROM-OT olyan általános iskolásoknak ajánlják, akik már legalább egy éve tanulnak angolul, tehát számos alapkifejezéssel, nyelvtannal tisztában vannak. A rajzos oktatás keretéül egy nyári táborozás története szolgál, harminc leckén és 300 feladaton keresztül ismerheti meg a vállalkozó szellemű tanuló a nyelv újabb rejtelmeit.

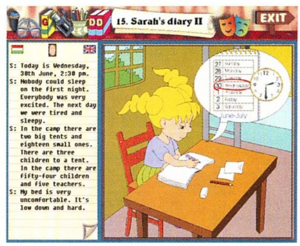
Elöljáróban annyit, hogy a CD számos problémát okozott a tesztelés során, mintha valamiért viszolyogna az erős hardvertől. Tökéletesen működött P166-os gépen, de PII300-on már 3-5 percenként lefagyott, a PIII-as tesztgépen pedig még elindítani sem sikerült. Elég misztikus, nem kezdtünk hardver mélyanalízisbe a dolog kapcsán, de ilyet nem nagyon láttunk eddig.

Miután sikerült életet lehelni a programba, egy kedves, valóban általános iskolásoknak készített felület és látványvilág üdvözölt. A rajzok nem korszakalkotóak, de nagyok és színesek, a CD képi világa kellemesen közvetlen, mint annak idején a Dörmögő Dömötör. A történet egyes fejezetein nem kell, de célszerű sorrendben haladnunk, így alkot kerek egészet az eseménysor, továbbá a feladatok és a szókincs összetettsége is így változik. Külön érdekesség, hogy a szereplők hangjának rögzítését angol anyanyelvű iskolások segítségével végezték, így sehol nem ugranak ránk „hunglish" mondatok vagy zavaró magyaros kiejtés. Persze ennek hátulütője is van, a letisztult oxfordi angoltól erősen különbözik a gyerekek beszélt nyelve – hiába egyszerű a szöveg, van mikor erősen kell kapaszkodni, hogy minden érthető legyen. Akik csak heti néhány órában, általános iskolában tanulták az angolt, könnyen frusztrálónak találhatják a szembesülést a valódi, beszélt nyelvvel – persze a világ kegyetlen, és inkább most hegyezze a fülét a tanulni vágyó, mint néhány év múlva egy éppen dugába dőlő tárgyaláson.

A CD a feladatok és szövegkönyv mellett saját szótárral (animációs és hangos szótár) rendelkezik, mindkettő hasznos kiegészítője a leckéknek. Még nyelvtani összefoglaló is a rendelkezésünkre áll, jó áttekintő képet adva a fejezetek során elsajátítandó grammatikai szabályokról. **PCF**



Minden fejezethez 10 feladat kapcsolódik, a továbbjutáskor pedig mindenkinek tele lesz a ceruzája...



Sarah éppen naplót vezet a 15. leckében – a könnyebb érthetőség kedvéért a hangos szöveget azzal egyidőben leírva is láthatjuk.

Manó Angol 2 4 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Profi-Média Kft. www.profi-media.com (79) 325 467 **Ha csak úgy:** Pentium, 8Mb **Ha tényleg:** P166, 16Mb	✓ Sok lecke és feladat ✓ Anyanyelvű szereplők ✓ Kedves grafika ✓ Sok hasznos funkció ✗ Megizzadtunk, amíg elindult	**81 %**



Magyar nyelvű oktatóprogramok
gyerekeknek
Varázslatos Szülinap
Varázslatos szülinap
Gondolkodtató interaktív játékok gyermekeknek
A gyermekek számára végtelen lehetőségek nyílnak meg, amint részt vesznek Tomi szülinapján, és önfeledten játszanak a különféle interaktív szülinapi játékokkal. Gyorsan kell gondolkodniuk és cselekedniük a kirakós, a betű- és számpárosító, valamint a kombinációs készséget fejlesztő játékok során. Az újszerű, barátságos és szórakoztató elemek a tanulást mókás tevékenységgé alakítják, mind egyéni, mind csoportos tanulás esetén.
Szabadítsd ki a kisoroszlánt!
Szabadítsd ki a kisoroszlánt!
A számítógépes mesekönyv segítségével a gyerekek egyfajta interaktív olvasási órán vehetnek részt. Tomival közösen kell visszajuttatniuk az oroszlánkölyköt szüleihez. Az izgalmas kaland élménye nagyban hozzájárul a gyermekek képzelőerejének, kreativitásának és gondolkodási képességeinek fejlesztéséhez, miközben képzeletük szabadon szárnyalhat a mese varázslatos világában.
La Fontaine: Játékos meseklub
Játékos mese klub
La Fontaine:
A tücsök és a hangya
A farkas és a gólya
Mesés, játékos oktató program gyerekeknek
Egy kellemes és izgalmas időtöltést nyújtó CD-ROM a kicsik számára. Több mint 100 játékos feladat segítségével a gyerekek játékosan, könnyedén fejleszthetik logikájukat, ügyességüket, memóriájukat és nem utolsó sorban nyelvtudásukat, mivel a mesék, a magyaron kívül még négy különböző nyelven hallgathatók meg.
JÁTSZÓHÁZ 2
Gyerekeknek
időgép
Játékos oktató program gyerekeknek
Játszóház 2
Egy interaktív, a gyermekeket játékosan oktató program, melyben közel 200 feladat és játék mellet, egy képes lexikon is segít megismertetni az őket körülvevő világgal. Egy időgép lesz segítségükre, amely 9 időkorban kalauzolja el a kicsinyeket. Az egyes időkorokon belül 12-12 különböző: figyelemfelkeltő, tanulásra és kreativitásra sarkaló feladatokat tartalmaz.
PC CD-ROM
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
ndszerkövetelmények:
3M PC kompatibilis számítógép
36 processzor, 8 MB RAM
x CD-ROM meghajtó, hangkártya
00x600 true color SVGA rendszer
S Windows 95, 98 (vagy 3.1)
Automex multimedia
Kiadja és forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
CYBERSTONE ENTERTAINMENT

KÉMIA KALAUZ 2

A kémia talán nem mindenki legkedveltebb elfoglaltsága, de ez a CD lenyűgöző – bár nem lesz népszerűbb, mint a Quake, de akit érdekel a természettudományok ezen ága, igazi gyöngyszemre találhat.

MIKOR KEZÜNKBE KERÜLT EZ A CD-ROM, mint mindig, most is a doboz hátulját néztük meg először – mit is ígérnek a fejlesztők? A felsorolásban szerepelt hypertextes elméleti anyag sok képpel, kislexikon, számtalan típuspélda, tesztkérdés, interaktív labor, életrajzi összefoglalók és még teljes történelmi korrajz is. Kezdtünk gyanakodni – ha ez mind benne van, akkor vagy mindenről kevés az anyag, vagy valami igazán nagyszerű dologgal állunk szemben.

A Kalauz telepítés nélkül, CD-ről futtatható, és már az első öt perc után láttuk, hogy ez a program nem viccel. A dobozon szereplő számtalan funkció mind működik, és nem csak azért került be, hogy ezt is fel lehessen írni a szolgáltatások közé. Iszonyatos információmennyiség, elegánsan, jól működően prezentálva – egyszerűen nem láttuk a végét. A szervetlen kémia teljes, átfogó anyaga megtalálható a CD-n, és nem csak középiskolás fokon. Elméleti és gyakorlati ismeretek, képletek, magyarázó ábrák adják a valóban impresszív szakmai olvasnivalót. Az anyag bemutatása mellett számos feladattal is szolgál a program, a fejlesztők is tudták, hogy a kémiának ez az igazán izgalmas része. Számítások és tesztkérdések egyaránt megtalálhatók a CD-n, helyes megoldásukkal együtt. Az interaktív labor teljes siker, olyan kémiai feladatok tökéletes szimulációival találkozhatunk, mint a titrálás.

A hatalmas anyagban részletes tartalom és szójegyzék segít eligazodni, és a hypertext ugrási és magyarázó lehetőségeit is tökéletesen kihasználja a program.



A kislexikon bárhonnan elérhető és számtalan szócikkel rendelkezik. Nagy kémikusok életrajzi adatai is helyet kaptak a korongon, továbbá a már említett kortörténeti áttekintés. Ez egy félelmetesen ötletes összefoglaló.

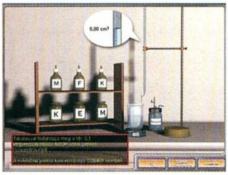
A kívánt évszám beállítása után megtudhatjuk, mi történt azokban az esztendőkben a történelem, a tudományok, művészetek, zene és irodalom területén. A sok, ritkán együtt látható információ ismeretében sokkal könnyebben tájékozódhatunk az egyes események történelmi környezetéről, és egyes zeneművekbe még bele is hallgathatunk.

Bár igyekeztünk mindenre kitérni, valami még így is biztosan kimaradt. Mindezek mellett nem feledkezhetünk meg a szépen kidolgozott kezelőfelületről, a 3D renderelt laborokról, és persze a rangos szakmai közreműködőkről sem.

Egyszerűen telitalálat, minél több ilyet – párját ritkítóan színvonalas kiadvány.



Futurisztikus kezelőfelület, rengeteg információ.


Unod a *Tetris*-t? Itt az új sláger, a Titrálj!

KÉMIA KALAUZ 2
6 690 Ft
Cyberstone Entertainment
www.cyberstone.hu (1) 461 5750
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb
Ha tényleg: P166, 32Mb

Pro és kontra
- ✓ Hihetetlenül részletes
- ✓ Nagyon jó hypertext
- ✓ Remek labor és feladatok
- ✓ Kortörténeti tár
- ✗ Csak 640x480

Vélemény
93%

SZABADÍTSD KI A KISOROSZLÁNT

Lassan visszatérő vendég lesz Tomi, kedves történeteivel – de ezt egy cseppet sem bánjuk.

MINDEN HÓNAPBAN TALÁLKOZUNK egy-két honosított Compedia kiadvánnyal, ezek sorát gazdagítja a Szabadítsd ki a kisoroszlánt című mese is. A program felépítése szinte tökéletesen megegyezik a többi Compedia nevével fémjelzett interaktív történettel. Főhősünk Tomi, aki mindig belebonyolódik valamilyen furcsa történetbe, pedig ki sem teszi a lábát hálószobájából – nem, nem olyan kalandokra gondolunk, ez egy kicsiknek készült CD...

Jelen esetben a kaland egy balesettel kezdődik, Tomi éppen álmában sétál a falon – a legjobbakkal is megesik –, és belezuhan az ágya fölött lógó oroszlános képbe. Innen aztán megindul a világutazás, a dzsungelben találja magát. A cselekmény 27 oldalon keresztül bonyolódik, a feliratozással is megerősített narrátor mutatja be az adott fejezet eseményeit, a képek tárgyai és szereplői pedig mind életre kelnek egy kattintásra. Szinte minden él és mozog, még a legkisebb tárgy is aktívvá válhat, rengeteg animáció színesíti a képes történetet.

Egyes oldalakon elrejtve önálló játékokat, feladatokat is találunk, amelyek már 4-5 éves kortól játszhatók, nem túl nehezek. Ezek kevésbé sikerültek eredetire, mint például a Tomi és az álomcsapda esetében, sokuk nem is megoldás orientált – van például kifestő, ahol némi festegetés után, ha meguntuk, kiléphetünk – és ennyi. Játszhatunk egyszerű képkirakóval, és van interaktív xilofon is – ez utóbbiból nagyon hiányzott, hogy nem lehetett olyan futamokat bemutatni rajta, mint az igazival. Mindezzel együtt a játékok szépek, tízegynéhányat találhatunk, és ha valamelyikkel a történeten kívül is szívesen játszanánk, erre is lehetőség nyílik.

Ez az interaktív mesekönyv is sikerre számíthat, a grafikák és animációk tökéletesek, de sajnos ismét gond volt a program hosszával – nagyon gyorsan véget érnek a kalandok. Igaz viszont, hogy továbbra is állítjuk, inkább egy jól eltalált, szép, játékos, ám rövid történet, mint egy unalmas, de cserébe hosszú. PCF



Még egy oroszláncsalád hétköznapjai sem egyszerűek.



Tomi és a xilofon – ez se heavy metal.

Szabadítsd ki a kisoroszlánt 5 990 Ft
Cyberstone Entertainment
www.cyberstone.hu (1) 461 5750
Ha csak úgy: 486 processzor, 8Mb
Ha tényleg: Pentium, 8Mb

Pro és kontra
- ✓ Ötletes animációk
- ✓ Kedves történet
- ✓ Példás kivitelezés
- ✓ Nem éppen telitalálat játékok
- ✗ Túl rövid

Vélemény
81%



Az általános iskolák alsótagozatos osztályainak készült szabadidős felhasználású készségfejlesztő oktatójáték, mely egyesíti a számítógépes játékok nyújtotta vizuális élményt a logikai gondolkodást fejlesztő feladatokkal.
Egy új számítógépes program, mely ellentétben a napjainkban divatos „lövöldözős" játékokkal, a gyerekek kreativitását fejleszti.

Kiadja: Color Plus Kft. Budapest, 1125 Fogaskerekű u. 18.
E-Mail: info@colorplus.hu Tel./fax: 214-1414
Internet oldal: http://www.colorplus.hu

Forgalmazza: Profi-Média Kft.
6500 Baja, Déri Frigyes sétány 4. Tel./fax.: 79/325-467
pmed@profi-media.com www.profi-media.com

BUDAPEST KALAUZ

Előző számunkban már a kezünk ügyébe került két vektoros térképprogram is, tehát volt kivel versenyeznie a Budapest Kalauznak. Mi sem gondoltuk volna, hogy ilyen különbség lehet térkép és térkép között.

A PROGRAM KÉSZÍTŐINEK CÉLJA OLYAN CD létrehozása volt, amely egyedül áll helyt jól használható, gyors várostérképként és színes útikönyvként egyaránt. Bátor dolog, mert ilyenkor nem elég, ha a program okos vagy szép, mindkettőnek meg kell felelnie.

A program telepítés nélkül, azonnal elindult – ezt követte a számos meglepetés. Aki látta, emlékszik a múltkor megvizsgált térkép CD-re, ott a vektoros térkép ugyan szabadon nagyítható volt, funkciójában minden igényt kielégített, de szépségét tekintve inkább csak annak hiányáról beszélhettünk. Ilyesmire számítottunk most is, a program azonban alaposan rácáfolt erre. A megrajzolt térkép olyan, mint papíron. Szép (már amennyire egy várostérkép szép lehet), tiszta körvonalakkal, élsimítással, a terek térnek, az utcák utcának látszanak. Ha bekapcsoljuk az utcanevek megjelenítését is, azok tökéletesen illeszkednek a térképre, jól olvasható betűtípussal. Az előzőleg látottakhoz képest ég és föld a különbség.

Az első ámulat után elkezdtünk vizsgálódni a szolgáltatások között is. A program sokféle épülettípust ismer, ezek megjelenítését ki/be kapcsolhatjuk a térképen – ilyenek a nevezetes épületek, műemlékek, közhivatalok, kórházak, posták, de a mozik, színházak vagy utazási irodák, bankok is. A program nem csak egy ikont rak ki a megfelelő helyre, ha az ikonra kattintunk, az adott épület neve és jellemzői is megjelennek – műemlékeknél leírást olvashatunk és fotókat láthatunk, a különböző irodák cégnévvel együtt jelennek meg. A rétegek menüben nagyon könnyen áttekinthetően kapcsolgathatjuk ki/be a megjelenő elemeket, elemcsoportokat.

Arra is lehetőség van, hogy konkrét helyet vagy utcát keressünk. Listáról választhatunk utca- vagy épületnevet, a program kellő gyorsasággal a térkép megfelelő pontjára irányít.

Útvonaltervet is készíthetünk a programmal, méghozzá házszámnyi pontossággal. Egy várost alaposan átszelő utat 2 perc alatt határozott meg a program egy PIII-500-as gépen, ami nem egy villám, de még mindig lényegesen jobb, mintha nekünk kellene térképen bóklászni.



Jól látható útvonal jelölés, esztétikus térkép megjelenítés, és még videotár is – valóban meggyőző 1280x1024-ben.

Az útikönyv rész is nagyon igényes. A város nevezetességeiről 600 leírást és 800 fotót találhatunk a programban. Vannak ajánlott sétaútvonalak is, ezek megjelennek a térképen, és egy videobemutató formájában is. A videók meglehetősen jó minőségűek, tiszta alámondással, közepesen eltalált zenével. Kellően dinamikus vágással 60 percben végigvezetnek a város szinte minden idegenforgalmi nevezetességén, mindezt élvezetes stílusban.

Külön kiemelendő a program kezelőfelülete is. Végre találtunk egy színvonalasan kivitelezett menüt – bármilyen furcsa is, még mindig ritkaságszámba megy az ilyesmi... A menünél még nagyobb mutatvány, hogy a program felbontás független, teljes képernyős maradt még 1280x1024-es felbontásban is – ez is egészen egyedülálló egy hazai fejlesztésű CD esetében.

Most már csak a zenét nem dicsértük meg, de mentségünkre szolgáljon, hogy az nincsen. A sok hasznos funkció mellett akadtak hiányosságok is, remek lehetőséget kínálva egy 2.0 verzió elkészítéséhez. Az első ezek közül a nyelv. Szép, hogy magyarul van, de egy ilyen témájú CD-t érdemes lenne több nyelven kihozni, hiszen a budapesti látnivalókra számtalan turista lenne kíváncsi, ők viszont még csak nem is törik a magyart.

A térkép részben nagyon hiányoznak az egyirányú utcák – amilyen kavarodást képesek okozni egy jól eltervezett útvonalban, kár így elhanyagolni őket. Még mindig a térképnél maradva, jó lett volna, ha a különböző tömegközlekedési eszközök útvonala, megállói is helyet kaphattak volna itt.

A felsorolt kiegészítési lehetőségek nélkül is kiemelkedően jó szoftver született, hasznos és szép ajándék lehet bárkinek, aki szereti vagy meg akarja ismerni fővárosunkat. **PCF**



Az itt látható rétegpalettán kapcsolhatjuk ki/be a kívánt épületek megjelenítését.



Az útvonalterv készítésekor legördülő listán választhatunk utcanevet, és házszám megadására is lehetőségünk van.

Budapest Kalauz
6 990 Ft
Cyberstone Entertainment
www.cyberstone.hu (1) 461 5750
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb
Ha tényleg: P166, 32Mb

Pro és kontra
- ✓ Esztétikus térkép
- ✓ Gyors, pontos működés
- ✓ Videók, képek
- ✓ Útvonal keresés
- ✗ Jó lenne angolul is

Vélemény
92%

A TUDÁS VÁRA I

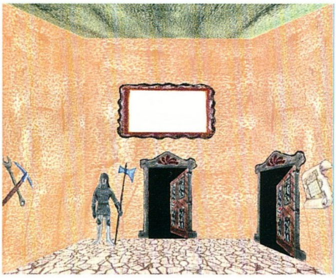
A lelkesedés jó dolog.
Az alkotni vágyás is dicséretes.
De van, amikor ez kevés.

SAJNOS EGYRE TÖBBSZÖR VAN OLYAN ÉRzésem, hogy egyesek szerint a kisgyerekeket, mivel nincs kiforrott ízlésviláguk, teljesen palira lehet venni – szerintem Papp Rita, zenének titulált szörnyűségeivel azóta is ebből a feltevésből él... Első ránézésre ezen CD létrejöttét nem ez motiválta, inkább egy lelkes családi kezdeményezés megvalósult produktuma a program, amelynek fejlesztése otthoni szórakozásnak talán jó, de a végeredmény még finoman szólva sem igazán piacérett.

A képességfejlesztő játék alaptörténete szerint királyfiként meg kell mentenünk a királylányt egy sárkány várából (eredeti, mi?), minden egyes ajtó kinyitásakor rejtvényeket megoldva. Van térkép is, úgy kell navigálnunk, hogy ne fussunk bele a sárkányba. Mivel a jó draco nem mozdul semerre, és van vagy 30 szoba, inkább ahhoz kéne megerőltetni magunkat, hogy összetalálkozzunk vele, de ez a kisebbik baj. Az ajtónyitós rejtvények szánalmasan elcsépeltek, olyan zenei kísérettel, amitől minden jobbérzésű ember buzogánnyal zúzza le a hangfalait. A látványvilág az igénytelen zsírkréta-rajz szinten marad, 640x480-ban, még a Windows Asztalt sem takarja ki. Vannak minden cél nélküli való, végletesen gyenge mozgóképek is: a szobák falán középen van egy kép, erre kattintva láthatunk egy csúf, ám cserébe ötlettelen animációt. A csúcs mégis az ajtónyitás, ez egy 4-5 képkockából álló, 5 másodperces jelenség, félelmetesen hangos csikorgással kísérve. Mivel átlagban percenként lép át az ember egy ajtón, a hatás nem marad el.

A játék végigjátszása 10-15 perc lehet - kávészünettel -, de ezalatt volt olyan rejtvénytípus, amivel háromszor találkoztunk.

Lehet, hogy egy iskolába készülő gyermeknek nehezek a feladatok, mert legalább 5 cseresznyét meg kell számolnia, de azt hiszem, hogy a kisgyermekek is megérdemlik, hogy minőségi játékot kapjanak, ha már egyszer a szüleik pénzt adnak érte. Minden erőfeszítésünk ellenére sem találtunk semmi vonzót a programban, a hasonló kategóriában készült játékok, például a Seholsincs Kastély, nagyságrendekkel jobbak. Nagyon hiányzik az értő grafikusi, színészi munka, az eredeti ötletek – egyszóval minden. Talán a Tudás Vára II. jobban sikerül... Mi drukkolunk. *PCF*



Egy szoba rajza. A várban mindegyik ugyanilyen. Pontosan. Legfeljebb máshol van az ajtó.



Egy beszédes stáblista...

A tudás vára I

- Skumát László
- w3.datanet.hu/~lac (29) 325 064

Ha csak úgy: Pentium, 8Mb
Ha tényleg: P166, 16Mb

Pro és kontra

- ✓ Átlagos játékidő 10 perc...
- ✓ ... így gyorsabban vége
- ✗ Ötlettelen
- ✗ A grafika igen halovány
- ✗ A zene hallgathatatlan

Vélemény

23%



PCFormat A sokoldalú PC magazin

Rutin

Minden lehetséges, ha tudod, hogyan kell csinálni – nekünk elhiheted. Szép sorjában megtanítunk mindenre.

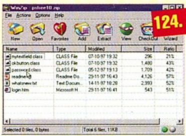
Rutin tartalom

Kísérletezz a rétegekkel!



Nem, nem a rakott krumplira gondolunk – az ég óvjon minket attól, hogy bárkit a konyhaművészet megújítására bátorítsunk –, természetesen a számítógépes képszerkesztésben használatos rétegekről van szó.

Weboldalak jelszavas védelme



Ha már órákat, heteket, esetleg éveket is eltöltöttél website-od csinosításával, biztosan nem szeretnéd, hogy minden kis Tercsi, Fercsi, Kata meg Klára odatévedjen. Megtudhatod, hogyan védd meg weboldalaidat az illetéktelenektől: hát persze, hogy egy csinos kis jelszóval...

Keresőmotor készítése



Sikerült. Végre minden egyes ismert puhatestűről teljes értekezés olvasható a weboldaladon. De ha a látogatót épp a kevéspötytyű afrikai fésűskagyló érdekli, vajon megtalálja-e? Ha jó keresőt telepítettél, biztosan.

Ismerd meg az alaplapod



Mint egy igazi nagyasszony szerető gyermekeit és unokáit, úgy gyűjti maga köré a géped mélyén trónoló alaplap a maga alkatrészcsaládját. Ideje megismerkedned vele, mielőtt késő lenne. És ne felejtsd el megmondani neki, hogy nagyon, de nagyon szereted!

Tapétacsere



Még soha semmit nem tettél ki a szobád falára? Azért GI Joe posztered biztosan volt... Ja, hogy még mindig kint van? Ne bánkódj, az idők változását jelezheted PC-d munkaasztalának újratapétázásával is.

Windows tippek



Három kis ötlet a Windows hatékonyabb használatához, egyikhez sem kell több pár percnél. Lustálkodás helyett tehát lapozz sürgősen a 128. oldalra, és cselekedj!

Kísérletezz a rétegekkel!

Rövid kalauzunkból megtudhatod, mire használható a jobb képszerkesztő programokban (pl. Paint Shop Pro 6) megtalálható réteg funkció.

Talán az egész képszerkesztési forradalomból nem lett volna semmi, ha nem találja ki valaki a rétegeket. Azelőtt semmilyen javítási, visszavonási lehetőség nem volt a pixeles képek szerkesztése közben, azaz mindig mindennek elsőre stimmelnie kellett. A rétegeket leginkább átlátszó lapokként képzelhetjük el, melyekre tetszőlegesen felpakolhatók képünk különböző részletei. A kép végső formája ezeket a lapokat – az általunk kívánt sorrendben – egymásra helyezve alakul ki. A számítógépes művésznek ily módon végre lehetősége nyílik a szabad kísérletezésre – összetett alkotásait részekre bonthatja, és a kapott rétegeket egymástól függetlenül szerkesztheti.

Régebben több tonnányi pénzt kellett kiadnod a Photoshop-ért, ha rétegeket is kezelő képszerkesztőre vágytál, ma viszont már a Paint Shop Pro 6 is ugyanazokat az eszközöket kínálja, a másik program árának töredékéért. E havi példánkból megtudhatod, milyen egyszerű is a rétegek használata.

Kellékek

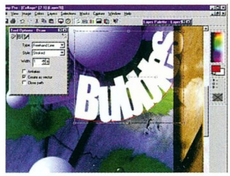
A Paint Shop Pro 6 kipróbálásához a megfelelő gépen kívül (legalább Pentium 200, 64Mb RAM, Windows 95/98 vagy NT4) mindössze a CD-mellékleten megtalálható demoverzióra van szükséged. A következő oldalon bemutatott kép előállításához kelleni fog még a „sky 1" és a „landscape 1" nevű képfájl.

Rétegkezelés a Paint Shop Próban

Minden, a Paint Shop Pro-ban megnyitott kép tulajdonképpen egy háttér, melyen több, más képeket tartalmazó réteget helyezhetsz el. Pél-



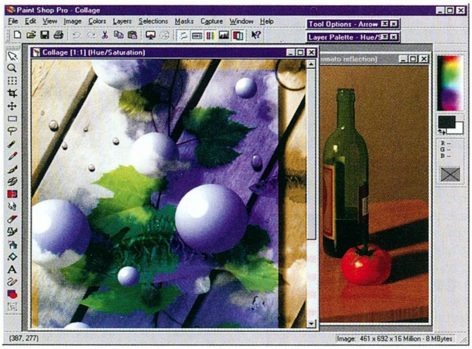
Próbáld ki az Image **menüben található effekteket, mindig egy-egy rétegre alkalmazva. Különösen hasznos a** Cutout, **a** Drop Shadow **és a** Bevel.



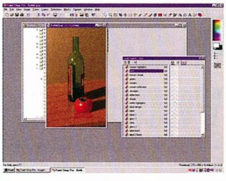
A *Paint Shop Pro* a bevitt szöveget vektoros rétegre helyezi. Szerkesztéshez kattints rá kétszer. Görbévé is átalakíthatod a későbbi torzítás-effektusokhoz.

Próbáld ki

- A Paint Shop Pro kitöltés (Flood Fill) eszköze színátmenetes kitöltés létrehozására is alkalmas (lásd a Tool Options palettát). Érdekes áttűnéses hatásokat érhetsz el, ha először létrehozol egy maszkot képed egyik rétegére (bármelyikre, kivéve a hátteret), majd azt színátmenettel kitöltöd a Fill eszközzel.
- Próbáld a szöveget hordozó réteget két képet tartalmazó réteg közé helyezni. Így olyan hatást érhetsz el, mintha a szöveg nem egyszerűen rajta lenne a képen, hanem benne.
- Ha a szöveget vektoros görbévé alakítod (Convert text to curves), használhatod a vektoros objektumok átalakítására szolgáló eszközöket: a kijelölés sarkára [ctrl]-lal vagy [shift]-tel kattintva és húzva perspektíva-hatást kaphatsz vagy megdöntheted a szöveget.
- A szöveget kijelölésként létrehozva (Create as selection) gyönyörű 3D-s hatásokat érhetsz el a Bevel effekt alkalmazásával.
- Élettelen, fakó képeidet egyszerűen feldobhatod, ha a képet tartalmazó réteget duplikálod, és az új réteg számára a Multiply-t választod összhatás módként (Blend mode).



A *Paint Shop Pro* hatékony képszerkesztő, rajzoló és rétegkezelő eszközeivel meglepően komplex alkotások készíthetők. Ne ijedj meg a sok lehetőségtől, kísérletezz bátran!



A gyakran használt funkciókhoz gombokat rendelve testre szabhatod a fő eszköztárat.

dánkban az égbolt képe alkotja a hátteret, a másik képet pedig külön rétegként erre viszszük föl. Az új képet ehhez először a vágólapra másoljuk, majd átváltunk a háttérképre és az Edit menüből választott Paste as New Layer (új rétegként beilleszt) paranccsal a helyére illesztjük.

Gyakran előfordul, hogy képünk egy részét ki kell törölnünk azért, hogy az alatta levő rétegeket láthatóvá tegyük. A példában a törlésre a radírt használjuk, de ha egy részlet körvonalait pontosan szeretnénk követni, rendelkezésünkre áll a sokszög (Point to point polygon) kiválasztóeszköz. Az azonos színű részletek kiválasztására való a varázspálca.

Ha a réteg (Layers) paletta nem látszik, bekapcsolhatod az eszköztár megfelelő gombjának megnyomásával. A rétegeket a legfelsővel kezdve, sorrendben listázza a Paint Shop Pro, de ezt a sorrendet bármikor megváltoztathatod, ha a kívánt réteget az egérrel megragadod és följebb vagy lejjebb húzod a listában. Az egérkurzort egy réteg nevére állítva kb. egy másodperc múlva az adott réteg kicsinyített képe jelenik meg a kurzor mellett. Ez különösen akkor hasznos, ha képed kezd bonyolulttá válni.

A rétegek egymáshoz képest elmozdíthatók mind vízszintes, mind függőleges irányban, sorrendjük megváltoztatása nélkül. Ehhez kattintással válaszd ki a kívánt réteget a réteg (Layers) palettán, majd a mozgatás (Mover) eszköz kiválasztása után egyszerűen húzd arrébb az egész réteget. Ugyancsak a réteg palettán változtathatod meg az egyes rétegek átlátszóságát.

Pixeles és vektoros rétegek

A Paint Shop Pro 6 fontos újdonsága a vektoros rétegek kezelése. A szokásos képszerkesztő funkciókat lehetővé tevő pixeles rétegek mellett immár vektorosakat is létrehozhatunk, melyeken szöveget és vonalas rajzokat egyaránt elhelyezhetünk. Mind az így létrehozott szöveg, mind a rajzolt objektumok szerkeszthetők maradnak egész addig, míg az őket tartalmazó réteget pixelessé nem alakítjuk. Az alakzatokat a rajzolóprogramokból megszokott Bézier-pontok segítségével szerkeszthetjük és alakíthatjuk át.

Régebben több tonnányi pénzt kellett kiadnod a *Photoshop*-ért, ha rétegeket is kezelő képszerkesztőre vágytál.

Nem sok képszerkesztő képes ugyanazon a képen mind vektoros, mind pixeles objektumokat kezelni, és a vektoros rajzeszközök ilyen széles választékával sem sok hasonló program dicsekedhet – még a nagy Photoshop sem.

A Paint Shop Pro sok, a Photoshop-ból ismert különleges effektus létrehozására is képes (az Image menüben találod őket). A képkorrekciós eszközök – a fényerő, a kontraszt, a szín stb. beállítási lehetőségei – a Colours menüben csoportosulnak (ezeket a mindennapokban bizonyára jóval többször fogod használni).

A Paint Shop Pro rétegkezelési lehetőségei kreativitásra ösztönöznek, és ha egyszer elsajátítottad az alapvető eszközök használatát, miért ne kezdhetnél kísérletezni a többi, jóval ezoterikusabb funkcióval? Megváltoztathatod például az egyes rétegek összhatás módját (blend mode) a réteg palettán, az áttetszőséget (opacity) szabályozó csúszka melletti legördülő lista segítségével.

Minden réteghez külön maszk rendelhető, melynek átlátszóságát a maszk egész területén, akár pontról pontra beállíthatod, így szinte észrevehetetlenül keverhetsz össze több különböző képet. *PCF*



A rétegkezelő paletta (Layers) beállítható úgy is, hogy használaton kívül csak a fejléc látsszon belőle, de ha akarod, mindig teljes méretében látható.

A jövő hónapban

Jövő havi kiadásunkban a plug-inek és a Paint Shop Pro észbontóbbnál észbontóbb filtereinek ötletes használatára találsz példákat.

Zsargon

Korrekciós réteg (Adjustment layer)
Speciális réteg, amely az alatta elhelyezkedő pixelek megjelenését változtatja meg, de magukat a pixeleket nem. Hasznos módja a kísérletezésnek, ha nem akarjuk, hogy képünket maradandó károsodás érje.

Bézier-pont (Bézier node)
A rajzolóprogramok által készített görbék és alakzatok Bézier csomópontokat használnak, amelyeket utólag is módosíthatunk, mozgathatunk vagy törölhetünk. Minden pontnak van két iránypontja, ami a görbék ívét szabja meg.

Vászon (Canvas)
Megnövelhetjük a vászon méretét anélkül, hogy a képet magát növelnénk – ezzel tulajdonképpen nagyobb hátteret készíthetünk a képnek. Akkor hasznos, ha több réteget vagy újabb képi elemeket akarunk felvenni.

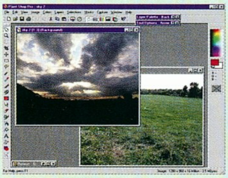
Maszk (Mask)
A kiválasztás jó a képi részletek behatárolására, de a maszkok sokkal több lehetőséget biztosítanak. A maszkokon a festőeszközökkel festhetjük meg, hogy mely területek maradjanak változatlanok és melyeket érintsenek a változtatások.

Pixeles kép (Raster)
Más néven bitmap, azaz bittérképes kép, ami külön képpontokból áll, nem pedig Bézier görbékből és alakzatokból. A Paint Shop Pro 6 természetesen képes átalakítani a vektoros elemeket pixeles képpé. Nem keverendő a kifejezés a magyar raszter szóval, ami egy nyomdai szakkifejezés és monitoron szinte soha nem jelenik meg.

Kiválasztás (Selection)
A kép egyes részeivel úgy dolgozhatunk, ha előbb kiválasztjuk őket. Használhatjuk e célra a Paint Shop Pro-ban a szabad kézi lasszót, a sokszöget vagy a Smart Edge eszközt – ezeket az eszköztárban (Tool Options) találjuk.

Vektorgrafika (Vector)
Olyan alakzat, amelyet utólag is szerkeszthető görbék és vonalak alkotnak. Ezek csomópontjai a Bézier-pontok. A vektorgrafikák előnye, hogy tetszés szerint torzíthatjuk, nagyíthatjuk, minőségromlás nélkül. Hátrányuk, hogy senki nem fogja összetéveszteni őket egy fotóval.

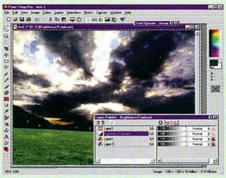
Fesd magad



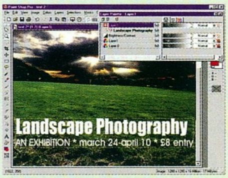
① Feladatunk egy tájfotó-kiállítás plakátjának megalkotása. Amink van hozzá, az nem sok: ugyanannak a tájképnek két változata. Egyik képünkön az eget sikerült jól lefényképezni, de emiatt a föld túl sötét lett. A másik képen a zöld mező ragyogóan fest, viszont az égbolt csak egy nagy világos foltként látszik (örök dilemma ez a tájfotózásban.)



② Semmi baj, ezt gyorsan helyrehozhatjuk. Az égbolt képének vászonméretét megnöveljük, ezzel helyet csinálunk az alant elterülő tájnak. Először a vágólapra másoljuk a földet szépen mutató képet, majd új rétegként az égbolt képébe illesztjük. Most már csak ki kell törölnünk az eget az újonnan bemásolt rétegről a radírral (Eraser), hogy alóla előtűnhessen a másik rétegen levő kép.



③ Képünk még mindig eléggé elmosódott, ezen kontraszterősítéssel és a fényesség csökkentésével segíthetünk. Ettől a táj is rögtön sötétebb, drámaibb hatású lesz. Végső lépésként összevonhatnánk a rétegeket és finoman állíthatnánk a kontraszton és a fényességen, de mi ehelyett egy külön korrekciós réteget használunk, mert az bármikor kitörölhető vagy módosítható.



④ Már csak a plakát szövegének létrehozása van hátra. Ebben segítségünkre lesznek a *Paint Shop Pro 6* új vektoros eszközei. Ebben a verzióban már lehetséges szerkeszthető szöveget elhelyezni a képen. A szöveg külön vektoros rétegre kerül, ahol bárhová elmozdítható, átméretezhető, torzítható, tetszőlegesen alakítható. Arra is lehetőség van, hogy később pixeles képréteggé alakítsuk át különleges effektusokhoz vagy maszkolásokhoz.

Weboldalak jelszavas védelme

Tartsd távol a tolvajokat, betörőket és egyéb rosszindulatú elemeket saját internet oldalaidtól. Segítünk bereteszelni a virtuális ajtókat.

TÖBB SZÁZ MÓDJA VAN ANNAK, HOGY LÁtogatókat vonzz az oldalaidra, de mi van akkor, ha kívül kellene tartani őket? Legyen az a titkos szeretődnek szánt oldal (mi ezt kívánjuk), vagy illegális dolgok tárolóhelye (ez se rossz), sok olyan alkalom akad, amikor ellenőrizni szeretné az ember, hogy ki nézegeti az oldalait, vagy azoknak egy bizonyos részét. De hogyan tudnád lezárni ezt a virtuális páncéltermet? Akik teljes jogokkal rendelkeznek egy webszerver felett és CGI scripteket futtathatnak, viszonylag egyszerűen beállíthatják úgy, hogy bizonyos oldalak csak bizonyos számítógépek számára legyenek láthatóak, de az amatőr html varázslók számára nem adatik meg a lehetőség az ilyen komplikált szerver oldali megoldások alkalmazására.

Szerencsére bőven találunk Javascripteket az interneten a jelszavas védelem megvalósításához. Ezen programocskák telepítése nem igényel különösebben nagy tapasztalatot, de nem is nyújtanak áttörhetetlen, strapabíró védelmet. Viszont ingyenesen használhatók és természetesen képesek az átlagos felhasználók kíváncsi szemeit távol tartani.

Weboldalad jelszavas védelmének megvalósításához még 20 perc sem kell.

Az egyik, amiről beszélni szeretnénk, a Java Password Applet, amit megtalálhatsz CD-mellékletünkön vagy az interneten (web.singnet.com.sg/~chrissam/ftp/psfree10.zip). Add hozzá saját oldaladhoz a html-kódot és töltsd fel a három Javascript fájlt. Ezután látni fogsz egy kis jelszó ablakot, rajta egy Login gombbal. A program egy „.html" bővítéssel látja el a jelszót, amit az ember beír, aztán odaugrik. Például bárki, aki megnézi a www.rinkydinksite.com címet és jelszónak a lunchbox szót adja meg, automatikusan elkerül a www.rinkydinksite.com/lunchbox.html oldalra.

Jelszavas késleltetés

Természetesen, ha nincs ilyen cím, akkor kap egy 404 Not Found hibaüzenetet, vagyis nem tudott belépni. Azonban, ha a lunchbox a helyes jelszó, akkor meg fog jelenni az általad védeni szándékozott oldal. Mivel nem lehet megállapítani, hogy egy webszerveren milyen fájlok vannak, ezért nem tudja akárki leszakítani a lunchbox.html tiltott gyümölcseit, kivéve, ha a böngészőjébe a teljes címet pontosan beírja.

Amit nem fognak megtenni. Megadhatod a teljes címet is a haverjaidnak, de sokkal könnyebb a www.rinkydinksite.com címre küldeni mindenkit és megmondani a jelszót.

Kellékek

Tárolóterület
Weboldalak
Valami, amit el akarsz rejteni
Java Password Applet (megtalálod az 1. CD-n - `share/psfree10.zip`)

Ha valaki nekiáll a dolognak, hamar rá fog jönni, hogy a jelszavas védelem megvalósítása nem igényel 20 percnél többet az életéből. Miután letöltötted a Java Password Applet-et, csomagold ki, aztán töltsd fel a három programrészt (password .class, okbutton.class és mytextfield.class) a szerverre, de vigyázz, hogy abba a könyvtárba tedd, ahol az a html-oldal van, ahol szeretnéd, hogy megjelenjen a védelem is.

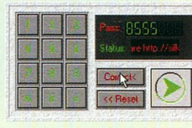
Vagyis, ha azt szeretnéd, hogy a főoldal (fogadjunk, hogy index.html) legyen védve, akkor ezeket a Java fájlokat is ugyanoda kell másolnod, ahol az index.html van.

A következő lépésben be kell másolnod azt a html-kódot, ami a jelszavas ablakot megjeleníti, a saját weboldaladba. Ez fogja megjeleníteni a látogatók böngészőjében az ablakot, de még mielőtt megnyomnád a Mentés gombot, van néhány apróság, amit figyelembe kell venni és be kell állítani. Talán észrevetted, hogy a program egyik paramétere a 'baseurl', amiben a http://szerverneve/könyvtár-neve érték tárolódik, vagyis az a cím, ahová át fognak kerülni a weboldalaid. Ne felejtsd el megadni annak a könyvtárnak helyes elérési útját, ami azt a html-oldalt tartalmazza, ahol megjelenik a jelszót bekérő ablak.

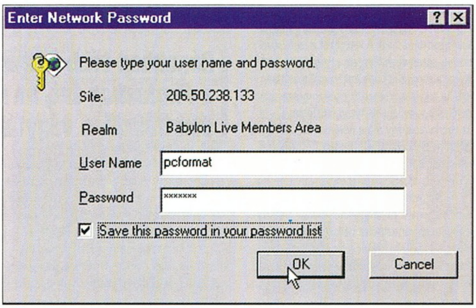
Ezután csak fel kell tölteni a módosított html-oldalt, és ha ezt megnyitod a böngészővel, akkor ott kell lennie a Java-s jelszó ablaknak. Próbáld ki, mondjuk úgy, hogy beírsz egy jelszót. Hogy teljes mértékben kihasználhasd a Java védelmét, létre kell hoznod például egy xyz.html oldalt, amit csak akkor lehet megnézni, ha valaki az xyz szót írja be jelszó gyanánt. *PCF*

Ki megy oda?

A mi példánk csak egy a sok jelszavas lakatolási mód közül, van egy csomó program, ami hasonló funkcionalitással bír. A Codelink 4.0 (silk.webware.co.nz/Products/Codelink) ugyan nem ingyenes, de egy shareware verzió letölthető, amivel kipróbálhatod, milyen is egy digitális kinézetű riasztókészülék a saját oldalaidon.



Zárd el az oldalaidat, mielőtt még valami gusztustalan teremtmény lenyúlná az adataidat.

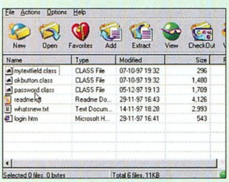


Általában a csak tagoknak elérhető szexoldalak, mint amilyen a Babylon-X is, kérnek felhasználónevet és jelszót a belépéshez, de ez ne akadályozzon meg abban, hogy saját oldalaidat is levédd.

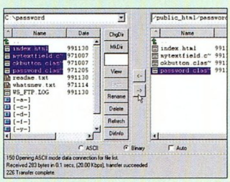
Határozottan zárva!

A Java Password Applet egyik nagyon jó tulajdonsága, hogy a látogatók nem tudják a jelszót a weboldal forráskódjából visszafejteni. Az egyetlen út a lezárt oldal megtekintéséhez a helyes jelszó beírása. A programot úgy is be lehet állítani, hogy más kiterjesztést adjon a jelszóhoz, mint például .jpg vagy .avi, így akár képeket vagy videókat is lehet vele védeni.

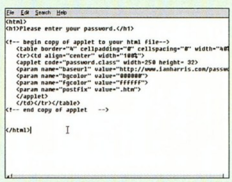
Húzd-és-ejtsd hadművelet



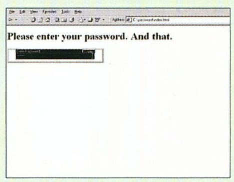
① Tömörítsd ki a *Java Password Applet*-et és megtalálod a három .class fájlt. Ezután ezeket töltsd fel webes tárolóhelyedre. Ennyi idő alatt kiugorhatsz a kertbe meglátogatni a szomszéd kiscsikóját. Gyerünk, simogasd meg nyugodtan!



② Töltsd fel a három fájlt a html-fájlokkal együtt. Fontos, hogy ugyanoda kerüljenek, ahol a weboldal fájljai is vannak. Ha ez is megvan, akkor újra kiszaladhatsz, hogy adj egy kis szénát a kancának.



③ A szükséges programkódot megtalálod a readme.txt fájlban, egyszerűen másold be saját oldalad forrásába. Látod az értéket, ami a 'yourdomain' nevet viseli? Ide kell beírni saját oldalaid címét. Menj és vegyél egy erős nyerget.



④ Ha minden megvan, akkor az új oldalon meg kell jelennie a jelszót bekérő ablaknak. Ha beírod, hogy 'akármi', akkor átkerülsz az akármi.html oldalra. Megcsináltad! Tedd fel a nyerget a kancára és lovagolj egy jót.

Keresőmotor készítése

Tedd weboldalaidat még könnyebben elérhetővé saját keresőmotor feltelepítésével. Megmutatjuk, hogyan lehet ilyen kereső bigyókat létrehozni.

VAJON HOL TARTANA AZ INTERNET a keresők nélkül? Yahoo!, AltaVista, Infoseek, Google – akármelyiket is szoktad használni az információk megkereséséhez, a keresőmotorok felbecsülhetetlen segítséget nyújtanak az internet milliónyi oldalának feltérképezésében. Ugyanez van a honlapokkal is – a felhasználók nem akarnak rengeteg oldalon keresztül klikkelgetni, csak azért, hogy végül megtalálják azt a kis információmorzsát, amit keresnek. Azt szeretnék, hogy mindenféle fáradság nélkül megtalálják, ehhez pedig a leghatékonyabb út egy saját keresőmotor telepítése a weboldalaidra, ami csak az azon belüli információkban keres. Helyezd ezt a keresőablakot az oldalad valamelyik feltűnő helyére, és már nyertél is. Az áthatolhatatlan dzsungel helyett az összes információ azonnal és egyszerűen elérhető.

Mivel az internetet használók legelső dolga a keresők használatának megtanulása, ezért ha az oldalaidon van egy, a látogatók máris úgy nézegethetik azokat, ahogy azt már csecsemőkorukban is tudták. Ezt sokatmondóan illusztrálja a BBC News oldalainak áttervezése, ahol a keresőablak a lap aljáról felkerült a lap tetejére, jól mutatva azt, hogy az emberek hogyan találják meg legkönnyebben a számukra szükséges információkat.

Bingó! Az áthatolhatatlan dzsungel helyett az összes információ azonnal és egyszerűen elérhető.

A keresőmotor üzembe helyezése egy honlapra még a CGI misztikus útvesztőiben jártas embereknek is ijesztő feladat szokott lenni, de az elmúlt 12 hónapban egy csomó új cég kínál mindenféle kellemetlenséget nélkülöző keresési lehetőséget az ilyeneknek. Csalódottság és szívfájdalom helyett, amit a saját oldaladra telepített kereső okozhat, minden szükséges lépést megtesznek helyetted, minden szükséges technikát a saját szerverükön tárolnak, neked már csak az eredményt kell megfelelőképpen tálalni az oldalaidra látogatóknak. Csak annyit kell tenned, hogy bejelentkezel valamelyikbe és beilleszted a html-kódot, amit megadnak. Máris készen van a kereső.

Keress meg!

Kedvenc szolgáltatónk az Atomz, mivel ők csak annyit kérnek, hogy tedd ki a logójukat ahelyett, hogy a találati oldalakra mindenféle hirdetést kellene elhelyezned. Ráadásul igen hasznos és barátságos útmutatásokat adnak ahhoz, hogyan integráljuk problémamentesen a keresést az oldalainkba, így aztán igazán profin fog kinézni a dolog. A WebMonkey (www.webmonkey.com) rendszergazdái annyira jónak találták az Atomz szolgáltatásait, hogy inkább ők is azt használják, mint a saját maguk által fejlesztett keresőt. Kell ennél jobb ajánlólevél? *PCF*

Kellékek

Internet elérés, amihez tartozik némi tárhely is.
Webszerkesztő program, mint például a FrontPage Express vagy a Netscape Composer.
Egy ftp program, mint a Cute FTP, hogy feltöltsd az oldalakat.
Egy látogatás az Atomz (www.atomz.com) oldalaira, hogy bejelentkezz saját keresőd beüzemeléséhez.



Az Atomz keresési szolgáltatása lázba hozta az internetet és mindenféle díjat begyűjtött. Nem is érdemtelenül.



A My Search csak egy a sok kiváló szolgáltatása közül a Beseen.com**-nak, amivel az oldalaidat tovább színezheted. De sajna hirdetned kell őket a saját oldalaidon.**

Egyéb lehetőségek

Freefind

www.freefind.com

Szilárd és megbízható, ingyenes keresőmotor szolgáltatás, ami a találati oldalakat csak egy kicsit engedi módosítani. Ezekre ugyanis hirdetéseket tesznek, de azért elviselhető a dolog.



Searchbutton

www.searchbutton.com

Egy másik ingyenes keresési szolgáltatás, ami hirdetésekből tartja fent saját magát. Arra ítéltetett, hogy a piac mindenféle lábjegyzeteivel éljen együtt. Jobb, ha leellenőrzöd.

My Search

mysearch.beseen.com

A Be Seen hatalmas birodalmat épített az ingyenes segédprogramokból, amiket kifejezetten weboldalak készítőinek szánnak. Ez is hirdetések elhelyezésével tartja fent magát, de biztos találsz itt egy csomó hasznos ketyerét az oldalaidhoz.

Hogyan lássunk hozzá?



① Nézd át az Atomz oldalait (www.atomz.com**), majd klikkelj a Join (csatlakozás) linkre. Meg kell adnod az e-mail címed és a honlapot címét is. Tedd, ahogy kérik, majd újra** Join.



② Ezután látni fogsz egy képernyőt, amin közlik veled, hogy küldtek neked egy levelet. Néhány percen belül meg is fog érkezni, ebben találsz egy egyedi csatlakozási internet címet. Ha ráklikkelsz, akkor el is jutsz a bejelentkezési eljárás harmadik fázisához…



③ … ahol is el kell fogadnod az Atomz általános feltételeit, és meg kell adnod pár dolgot magadról és a honlapodról. Aggodalomra semmi ok, az egész csak 30 másodperc és bőven megéri a fáradságot a végeredmény.



④ Most már te is az Atomz tagja lettél és megkapod a html-kódot, amit hozzá kell csapnod a saját oldaladhoz azért, hogy megjelenjen rajta a keresési ablak. A Members Centre **segítségével testreszabhatod a találati oldalakat és egy csomó jó tanácsot is találsz.**

Ismerd meg az alaplapod

Sok kis mütyür egy misztikus műanyaglapon. A varázslatnak azonban vége, világosság gyúl a fejekben!

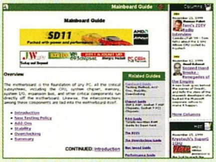
TALÁN AZ ALAPLAPOD FRISSÍTÉSÉRE, cseréjére gondoltál utoljára, hiszen az olyan elrettentő feladatnak tűnik. Már az új kártyák, memóriamodulok behelyezése, vagy a merevlemezek csatlakoztatása is elég nyomasztó lehet, de attól rengeteg ember végképp besokall, hogy az egészet szétszedje, s aztán újra összerakja.

Az igazat megvallva, a tudatlanság a legnagyobb probléma, ha az alaplapokról esik szó. Ezek nem annyira félelmetes eszközök, mint ahogy kinéznek. Érdemes megismerni, hogy az egyes alkatrészek mire valók, ám mielőtt ezt megtudod, gyűrd fel az inged ujját és kotorássz a gépedben egy kicsit. De erről inkább majd legközelebb. PCF

Alaplapokról a hálón

Ahová érdemes ellátogatni további információért

Tom's Hardware
www.tomshardware.com/guides/mainboard.html
Tamás bátya igen jól tájékozott hardver ügyekben. Segítségével az alaplapok választásának rémálmokkal dúsított vad látomása édes álommá szelídül. Köszönjük néked!



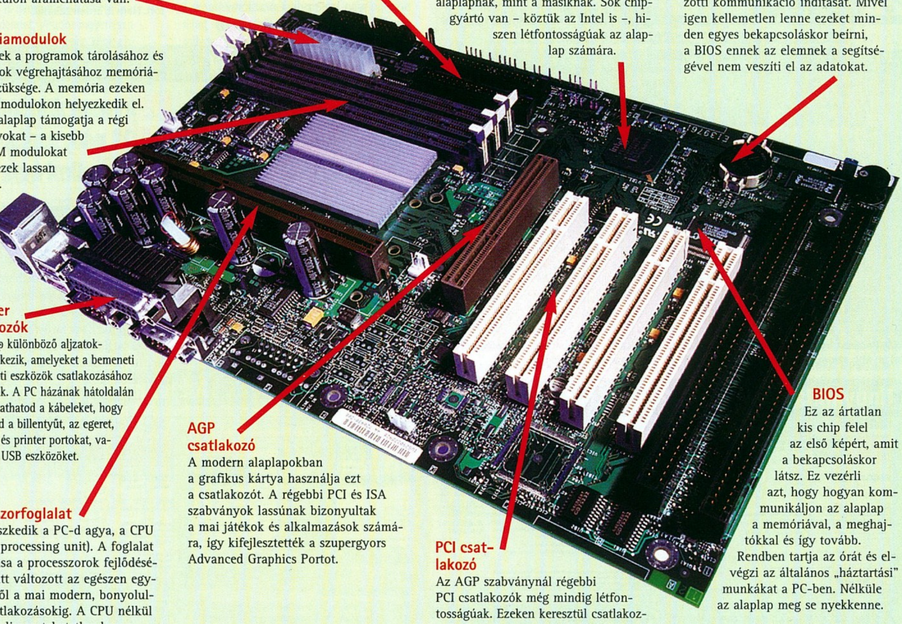
SysOpt.com
www.sysopt.com/mboard.html
Tanácsok hosszú sora a PC-s alaplapokkal kapcsolatban. Nem több, nem kevesebb, ám hozzácsaptak egy kimerítő listát is a gyártókról. Remek munka.

Intel Motherboard FAQ
www.intel.com/design/motherbd/genmbfaq.htm
Hahó, ébresztő! Szoktad állítgatni az alaplapodat? Akkor ezt érdemes elolvasnod. Legalább kétszer.

Hardware.hu
hardware.pganet.com
Magyar nyelven találhatunk információkat alaplapokról és egyéb hardverekről ezen az oldalon.

Az alaplap anatómiája

Az alaplapok rengeteget változtak az elmúlt néhány év során, így a tiéd is eltérhet az itt láthatótól. A régebbiekben még ISA csatlakozók vannak, és az is elképzelhető, hogy teljesen más processzorfoglalatot rejtenek.



Tápfeszültség csatlakozó
Ez vajon mire való? Nos, elektromos áram nélkül a PC-d és az alaplapod egy élettelen roncs. A hálózati tápegység itt csatlakozik az alaplapra, biztosítva – a merevlemezek kivételével – az összes eszköz működéséhez szükséges áramot. A merevlemezeknek külön áramellátása van.

IDE csatlakozók
Ezekhez csatlakoztatjuk a merevlemezeket. Két csatlakozó két-két csatornát biztosít, így maximum négy IDE meghajtót – pl. merevlemezt, CD-ROM-ot – használhatsz. Ezek nélkül nem tudnád hol tárolni a programokat.

Chipkészlet
A chipkészlet vezérli az alaplap működését. Egy jól megkonstruált chipkészlet miatt lehet jobb a teljesítménye az egyik alaplapnak, mint a másiknak. Sok chipgyártó van – köztük az Intel is –, hiszen létfontosságúak az alaplap számára.

Gombelem
A BIOS chip tárol minden alapszintű információt, vezérli az áramkörök működését, a hardveregységek közötti kommunikáció indítását. Mivel igen kellemetlen lenne ezeket minden egyes bekapcsoláskor beírni, a BIOS ennek az elemnek a segítségével nem veszíti el az adatokat.

Memóriamodulok
A PC-dnek a programok tárolásához és a feladatok végrehajtásához memóriára van szüksége. A memória ezeken a DIMM modulokon helyezkedik el. Néhány alaplap támogatja a régi szabványokat – a kisebb ún. SIMM modulokat is –, de ezek lassan eltűnnek.

Rendszer csatlakozók
Az alaplap különböző aljzatokkal rendelkezik, amelyeket a bemeneti és kimeneti eszközök csatlakozásához használnak. A PC házának hátoldalán csatlakoztathatod a kábeleket, hogy működtesd a billentyűt, az egeret, a modem és printer portokat, valamint az USB eszközöket.

AGP csatlakozó
A modern alaplapokban a grafikus kártya használja ezt a csatlakozót. A régebbi PCI és ISA szabványok lassúnak bizonyultak a mai játékok és alkalmazások számára, így kifejlesztették a szupergyors Advanced Graphics Portot.

BIOS
Ez az ártatlan kis chip felel az első képért, amit a bekapcsoláskor látsz. Ez vezérli azt, hogy hogyan kommunikáljon az alaplap a memóriával, a meghajtókkal és így tovább. Rendben tartja az órát és elvégzi az általános „háztartási” munkákat a PC-ben. Nélküle az alaplap meg se nyekkenne.

Processzorfoglalat
Itt terpeszkedik a PC-d agya, a CPU (control processing unit). A foglalat kialakítása a processzorok fejlődésével együtt változott az egészen egyszerűektől a mai modern, bonyolultabb csatlakozásokig. A CPU nélkül a PC-d teljesen tehetetlen lenne.

PCI csatlakozó
Az AGP szabványnál régebbi PCI csatlakozók még mindig létfontosságúak. Ezeken keresztül csatlakoznak olyan hardveregységek, mint például a hangkártyák, modemek, hálózati kártyák és minden egyéb kacat. Ezek nélkül igen unalmas lenne a géped.

Cseréld ki a tapétád

Búcsút inthetsz az unalmas Windows felületeknek, és örömmel üdvözölheted a gyönyörű háttértapétákat. Úgy felcicomázhatod a géped, ahogy csak neked tetszik.

A WINDOWST RENGETEG DOLOGGAL megvádolták annak idején, s természetesen az, hogy szép lenne, nem szerepelt ezek között. Néhány program a rondaságával aratott sikert, de a Windows túlmutat ezen a kategórián. Ám hála Istennek, megváltoztathatod a csúnya desktop felületet, sőt akár valódi színorgiát is odavarázsolhatsz. Ettől persze még továbbra is ugyanúgy lefagy a rendszer, de legalább valami érdekes dolgot nézhetsz, ha az egész összeomlik. Amikor a Windows betöltődik, a képernyőn néhány ikonnal ellátott nagy zöld területet láthatsz. Ahogy nevük is sugallja, a tapéták a kiválasztott képpel lefedik a képernyőt, s mindössze néhány másodpercig tart, amíg teljesen átalakítod a desktop kinézetét. Csak kattints a jobb egérgombbal valahová a képernyőre, válaszd ki a használni kívánt tapétát, és klikkelj az OK gombra.

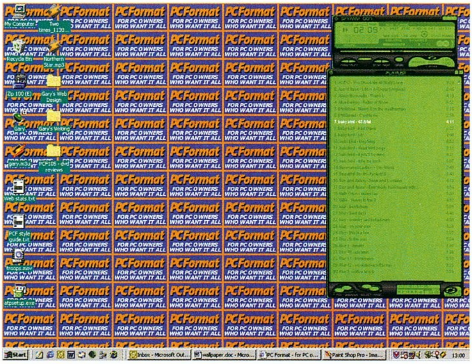
Mivel nagyon egyszerű, annyiszor dekorálhatod át a PC-d, ahányszor csak akarod.

Tapétaválaszték

Kétféle tapéta létezik: a teljes képernyős képek és a mozaikképek. Az előbbi mérete a képernyő felbontásától függ. Ha a használt felbontás 800x600, akkor a képnek is ilyen felbontásúnak kell lennie. Ha a kép túl nagy a képernyő méretéhez, a Windows csak egy részét mutatja. A mozaikképek egy picit különböznek. Ha egy kép túl kicsi az egész képernyőre, a Mozaik opció használatával annyiszor teszi egymás mellé a képet, míg ki nem töltik az egész képernyőt. Ez igazán jól működik apró képek esetén, de ha fényképeket kezdesz mozaikszerűen elhelyezni, különös eredményre jutsz. A Windowsba beépítettek néhány mozaikot, de nem valami izgalmasak. Az internetről sokkal jobbakat tölthetsz le.

Ha saját tapétát akarsz készíteni, szükséged lesz egy olyan rajzolóprogramra, amely képes kezelni a Windows bitmap (BMP) -fájlokat. Ez nem okozhat problémát, mivel majdnem minden grafikai program ismeri a BMP-fájlokat. Azonban légy óvatos, mert a bitmap-fájlok nagy méretűek lehetnek. Egy nagyon színes, teljes képernyős kép sok helyet foglal a merevlemezen és nagyon lelassíthatja a PC-d, hiszen a Windowsnak minden alkalommal újra kell azt rajzolni, ha megmozdítasz valamit. Ha a programmal meghatározhatod a kép felbontását, állítsd 72dpi-re, mivel ennél magasabbat úgysem tud megjeleníteni a monitorod.

A tapéta megváltoztatása még a legunalmasabb desktop felületbe is életet lehelhet, és mivel olyan egyszerű, annyiszor dekorálhatod át a PC-d, ahányszor csak akarod. Bárcsak a való élet felvidítása is ilyen egyszerű lenne... *PCF*



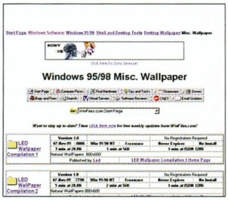
A Mozaik opció a képet annyiszor teszi egymás mellé, míg ki nem töltik az egész képernyőt.

Kellékek

Az internetkapcsolat jól jön, mivel így levadászhatsz bármilyen stílusú tapétát a Winfileshoz (www.winfiles.com) hasonló weboldalakról. Ha saját készítésű tapétát szeretnél, szükséged lesz egy képszerkesztő programra. A mi kedvencünk a Paint Shop Pro (www.jasc.com), amivel új képeket készíthetsz, vagy átszerkesztheted a már meglévőket.

A jövő hónapban

A Windows most már jól néz ki, csupán gyorsabb és könnyebb használatot kellene elérni. Legközelebb megnézzük, hogyan érdemes átrendezni a Start menüt.



A Winfiles (www.winfiles.com) az ingyenes tapétafájlok tucatjait tartalmazza.

Egyéb lehetőségek

Litestep
www.litestep.com
A Litestep az egész Windows felületet kicseréli a saját verziójára. Ijesztő az új felhasználóknak.

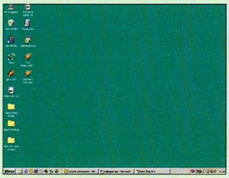
Wallmaster
www.tropicalwares.com
Ez az ingyenes program meghatározott időközönként, mondjuk félóránként kicseréli a tapétát. Jó kis unalomûző.

Window Blinds
www.stardock.com
A Window Blinds bármire megváltoztatja a Windows kinézetét az Apple Mactől kezdve a nagy és félelmetes űrlényekig.



Window Blinds – a tökéletes PC álruha.

Gyorstalpaló



① Ez a Windows desktop rendkívül unalmas, ugye? A tapéta megváltoztatásához a jobb egérgombbal kattints (az ikonok és a tálca kivételével) bárhova az asztalon, és válaszd a Tulajdonságok opciót az előtűnő menüből.



② A tapéta választásához jelöld ki a kívánt darabot az ablakból. Ha a kép olyan apró, mint ez, a Megjelenítés dobozban a Mozaik opcióval teljesen kitöltheted vele a képernyőt. Erre nincs szükség a nagy képek esetén.



③ Ha *Internet Explorer*-t használsz, a megtetszett képre jobb egérgombbal rákattintva, válaszd ki a Beállítás tapétaként opciót. A Windows automatikusan elmenti a fájlt, és az máris tapétaként díszíti a géped.



④ A Fight Club honlapról (www.fightclub.com) töltöttük le ezt a förtelmes tapétát. Bármilyen képet használhatsz. Ha van rajzoló programod és egy kis fantáziád, akár saját magad is készíthetsz tapétákat.

Desktop témák szabadon

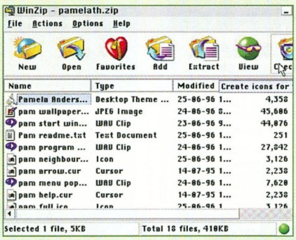
Tetszésed szerinti külsőt varázsolhatsz a PC-dnek

Képernyőkímélők, tapéták, a menü és a tálca színei – jó néhányan megbocsáthatatlannak tartják, ha valaki az operációs rendszerét eredeti állapotában hagyja, s ezért úgy néz ki, mintha aznap telepítették volna. Kényelmes dolog az asztalod mögött üldögélve azzal elütni az időt, hogy a Windows felületét babrálgatod. Most azonban lerövidítheted az asztal témák átszabásához szükséges időt. Egy szempillantás az egész, és jóval alaposabb munkát végezhetsz, mint ha csak véletlenszerűen átállítgatsz ezt-azt. Megváltoztathatod a színeket, a méreteket, a tapétát és a hangokat, ha letöltesz a sok-sok interneten lévő desktop fájl közül néhányat.

Ha Windows 98 vagy Windows 95 Plus! fut a gépeden, az asztal témákat beépítve is megtalálhatod. Ezt a Vezérlőpultban ellenőrizheted. Ha a gépeden nincsenek asztal témák, akkor sem szenvedsz hiányt desktop telepítőkben: látogass el a www.freethemes.com vagy a www.themeworld.com oldalakra. Természetesen akkor is érdemes odalátogatni, ha már rendelkezel telepítővel, de a régi témák helyett szeretnél néhány újat. Ha kíváncsi vagy, szerkesztőségünkben mostanában a Mátrix és a BEOS témák a befutók.



① Menj be a Vezérlőpult**-ba és keresd meg az** Asztal témák **ikont. Ha nem találod, le kell töltened egy desktop telepítőt valahonnan. Például a** www.tucows.com**-ról. Ha ezzel megvagy, keresned kell valamilyen telepítendő témát. Szerencsére könnyebb ilyet találni az interneten, mint elefántokat kiszúrni egy cseresznyefán. Egy egyszerű webes kereséssel mindig eredményre jutsz.**



② A Témák **rengeteg kurzort, hangot, ikont és tapétát tartalmaznak, de valószínűleg egyetlen .zip fájlban, vagy egy ön-kicsomagoló .exe fájlban töltheted le őket. Nyisd meg a fájlt a** ***WinZip*****-pel és kattints a** CheckOut **gombra. Így egy új mappát látsz az asztalon, benne a téma összes fájljával. A** ***Windows Explorer*** **vagy a** Sajátgép **használatával tedd át a mappát ide:** c:\program files\plus!\themes.

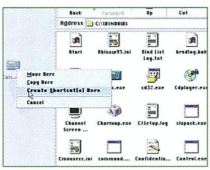


③ A sok-sok fájl közül a fő asztaltéma fájlt kell megtalálnod, kattints rá a jobb egérgombbal és válaszd a Telepítés **opciót. Ezután indítsd el a desktop téma telepítőjét, és a** Tallózás **gombbal keresd meg a frissen letöltött témát. Miután rábukkantál a Windows új „ruhájára”, az installáláshoz klikkelj rá duplán, és a géped máris új külsővel tetszeleghet a kibertérben.**

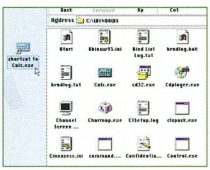
A Windows is tud, ha akar

Ha szilárd az elhatározásod, a Windows behódol

A parancsikonok hasznos feladatot látnak el. De ha túl sok van belőlük, zűrzavarossá válhat a képernyőd a Windows azon kellemetlen szokásának köszönhetően, hogy mindegyik elé odateszi a 'Parancsikon -' kifejezést. Emellett a parancsikonok egyik sarkában egy apró nyíl is megjelenik. Ám a Windows akkor figyel igazán, amikor a legkevésbé számítasz rá. Ha kitartóan átnevezed a parancsikonokat a 'Parancsikon -' megjegyzés elűzése végett, a Windows végül megérti azt, és magától lehagyja róla. Ügyes, nem?



① A Sajátgép**-en keresztül nyiss meg egy sok fájlt tartalmazó mappát, ilyen például a** c:\windows**. A jobb egérgombbal húzz át egy fájlt az asztalra. Amikor elengedted, kattints a** Parancsikon létrehozása **opcióra. A parancsikon megjelenik.**



② Az átnevezéshez nyomd meg az [F2]**-t, és töröld le a 'Parancsikon -' részt. Ezt ismételd meg néhányszor. Így meglátod, hogy a Windows megtanulta a leckét. Mostantól a parancsikonokat ugyanúgy nevezi el, mint az eredeti fájlokat.**

Tedd hasznossá a keypadot

Ne hagyd ezeket a billentyűket haszontalanul

Hogy miért van szükség még egyszer a számokra, oldalt, a billentyűzet tetején tökéletesen elhelyezett számsor mellett? A pénztárosnak vagy a könyvelőnek nagy szüksége lehet rá, hogy gyorsan beüthesse a számokat, a magunkfajta számára azonban az időmegtakarításnak hatékonyabb módja is létezik e gombok segítségével. S hogy mi ez? Innen egyetlen gombnyomással elindíthatod kedvenc programodat vagy játékodat. Ez nincs benne a Windows használati utasításában.



① Ellenőrizd, hogy a [num lock]**-ot bekapcsoltad-e. Kattints a** Start **menüre, és menj a kurzorral egy programhoz, amit szeretnél gyorsabban indítani. Klikkelj rá a jobb gombbal, és az előtűnő menüből válaszd ki a** Tulajdonságok**. Ezután kattints a** Billentyűparancs **dobozba, s nyomd meg a keypadon azt a számot, amivel szeretnéd a programot indítani.**



② A dobozban megjelenik például a hetes szám, ha azt választottad. Kattints az OK**-ra, és a megfelelő billentyű lenyomásával próbáld ki az új parancsot. Ne felejtsd az elején a** [num lock]**-ot bekapcsolni, különben nem működik.**



Ha még nem hallotta volna, mi vagyunk Európa elsőszámú szélessávú távközlési szolgáltatója.

A kontinens 12 országának 5,6 millió háztartásában nyújtunk integrált távközlési szolgáltatásokat, s a kábelünk összesen 9 millió lakást ér el. A UPC az egyetlen olyan telekommunikációs vállalat, amely ugyanazon a kábelen egy időben képes kábeltévé, telefon- és internetszolgáltatást nyújtani. Szóval, ha bárhol is megnyomja az 1-es gombot, gondoljon ránk!

UPC

www.upc.hu

Teljes sávszélességgel

PCFormat Segítség

A sokoldalú PC magazin

Ismét kattints duplán az élet nagy képernyőjének segítség ikonjára, hogy különös dolgok vehessék kezdetüket...

Bevezető

ÚTON A SEGÍTSÉG!

PCF Segítség
1306 Budapest 35, Pf.: 141
pcformat@cmk.hu

Néhány hete a DVD-lejátszóm elkezdett szórakozni. A legtöbb esetben rendesen végzi a dolgát, de kerreg és dübörög, mint egy 747-es a kifutópályán. Egyszer-egyszer viszont hiába nyomom meg az Eject gombot, nem történik semmi. Az első alkalommal megpróbáltam szoftveresen kiadatni a korongot, de nem jött be, újra kellett indítanom a Windowst. Csak úgy rutinból kicseréltem a tápból a DVD-be vezető tápkábelt, és ez láthatóan orvosolta a problémát. Gondoltam, valahol volt egy kis kontakthiba a kábelben, de ez megoldódott, és mindenki élheti tovább eseménydús hétköznapjait.

Mikor újra előjött a probléma, a tudományos kísérletezés ördöge nem hagyott nyugodni, visszacseréltem a tápkábelt az eredetire, és a meghajtó ismét magához tért. Ezek után gyanakodni kezdtem, hogy a kontakthiba nem is a vezetékben, hanem valahol a meghajtón belül lehet, és a cserélgetéssel csak annyit értem el, hogy a rángatással „helyreráztam” az érintkezést.

A hiba harmadik eljövetele igen szerencsétlen pillanatban következett be, unokaöcsémmel épp egy viharos Starcraft partira készültünk, és ilyenkor az ember hajlamos némi figyelmetlenségre. Egyszerűen kihúztam a tápkábelt, majd visszadugtam – persze a gép közben működött. KaBOOM! Szikrák, füst, az égés semmivel össze nem téveszthető, kesernyés bűze, és nagy üres képernyő. Néhány perc heves pánik után rájöttem, hogy csak a biztosíték füstölt el, és ezt kicserélve a rendszer tökéletesen működött.

Ami az egész történetben érdekes, hogy azóta a DVD-meghajtó egyszer sem rendetlenkedett – lehet, hogy a nagy zárlat-szikra megforrasztotta a hibás érintkezést, és a kontakthiba elmúlt. Mindenesetre ne próbáljátok ki otthon.

K – A hiba a felhasználóban van

A gépem tökéletes, és mindent meg tudok vele tenni, amit szeretnék. Nem tudnátok tanácsot adni, hogy hogyan lehetne olyan a gépem, mint mindenki másnak? Egyszerűen úgy érzem, ki vagyok rekesztve, mikor a sok egzotikus problémáról olvasok.

Mit tegyek, tanácstalan vagyok. Egy kalapács esetleg segítene, vagy ez már túlzás?

Mike Spikin

V – Mielőtt meghúzódna a vállad a sok kalapácsemelgetéstől, megkérdeném: nem merült még fel benned, hogy veszedelmesen kevés az ambíciód? Mindenki, aki azt mondja, a gépe tökéletesen működik, egyszerűen nem használja megfelelően. Olyan, mintha abban a hitben élnél, hogy elég pénzed van, vagy a hétvégék pontosan megfelelő hosszúságúak.

Ha szeretnél a sok, problémák dzsungelében bozótkéssel utat törő PC-s közé tartozni, próbálj mondjuk a Win98 mellé Linux partíciót is telepíteni. Telepíts valamilyen digitalizáló kártyát, és próbálj a segítségével használható videoanyagot vágni. Egyszóval használd úgy a géped, mint egy komputert, ne úgy, mint egy pofátlanul borsos árú írógépet.


SB to MIDI Audio 2000/01/14 23

USBStuff Toll Free Order Line (US & Canada) ..1-88 USB USB US or (1-888-728-7287)

USB to MIDI and USB to Music Studio Devices

MidiMan's MIDISPORT 2x2 ... US$129.95

MidiMan's MIDISPORT 2x2 " ... is a multi-port MIDI interface for USB-equipped PC and Apple computers. MIDISPORT's high-speed USB (Universal Serial Bus) connection to the computer assures reliable, immediate MIDI transfers. No jumpers to set, no I/O Addresses, IRQ's or DMA channels to configure! Expansion is just as easy -- just plug in additional MIDISPORT units for more MIDI ports. Features: • 2-in 2-out MIDI Interface (32 MIDI channels). • High-speed connection to USB-equipped PC or Apple computers. • MIDI-activity indicators for each port. • Self-powered -- requires no external power supply. • "MIDI Thru" pushbutton allows you to play to your gear even when your computer is turned off -- without having to disconnect cables. • Mac OS 8.x/ Windows 98 • Extremely compact size. • Can use without a PC ... Lifetime Warranty ..." Click here for updated Mac drivers. **In Stock!**

Add to Your SHOPPING CART | View Your SHOPPING CART | Go To CHECKOUT NOW

Roland - 64-Channel USB to MIDI Processing Unit ... US$229.95

Roland - 64-Channel USB to MIDI Processing Unit for WinPC & iMac/Mac. 4 MIDI In / 4 MIDI Out. Digital connection via USB interface for high-quality, low-noise sound. Connects to any personal computer equipped with a USB connector, whether desktop or laptop. "Plug & Play" capability eliminates the need for the annoying settings required by personal computer connection (unlike ISA/PCI cards). Power is supplied from a personal computer via the USB connector so no additional power supply is needed. Since the interface does not use serial and parallel ports, it frees up ports allowing a modem and printer to remain connected 4 MIDI Ins and 4 MIDI Outs accommodate complex multitrack sequencing. Individual LED indicator for each MIDI In/Out port. The driver (supplied with the S-MPU64) features a Patch Bay function for utilizing S-MPU64 functions to the fullest extent. Using a personal computer equipped with multiple USB connectors allows controlling up to four S-MPU64 units at one time (64 x 4 = 256 tracks) For Win98 PCs and NoteBooks & Mac/iMac with OS8.x [Macintosh OS8.5 Download Click Here] ..[Latest Windows98 Download Click Here] **In Stock!**

Add to Your SHOPPING CART | View Your SHOPPING CART | Go To CHECKOUT NOW

OpCode's MIDIport 96 / Rack Mount ... US$349.95

OpCode's MIDIport 96 / USB Rack Mount ... MIDI in and out to USB converter/adaptor for iMac/Mac w/ OS8.x and Win98 PC. Six MIDI In and six MIDI Out ports converts to USB with frontend software and drivers. Total 96 Channel control & communications. Studio quality gear ... rugged enough for the stage. 19" rack mountable with USB cables. OpCode's SMPTE to MTC conversion (all forms) and unique Auto-MIDI-Thru (works with or without computer attached). **In Stock!** - limited supply

Mint látható, minden agyament átalakító létezik már – persze senki nem garantálja, hogy a gyártó nem nyúl mélyen a kedves felhasználó pénztárcájába.

K – Az univerzális USB

A Newsgroupokról levett avi, mpeg és egyéb mozgó fájlok szöveges küldeményként, azaz terjedelmes krix-kraxok formájában jelennek meg. Sem a Netscape-ben, sem az Outlook Express-ben nem találom azokat a kapcsolókat, amelyekkel ezen változtatni lehetne. Gépemre telepítve van a W. Media Payer, a Real Player, és még vagy két lejátszó pogram. Természetesen kutattam a Helpekben, de nem boldogulok.

Más: Létezik-e olyan megoldás, hogy midi billentyűt csatlakoztassak notebook USB portjához (ez madzag és driver kérdése?), és ne kelljen 20-30 ezer forintért PCMCA kártyát vennem?

Béres Attila

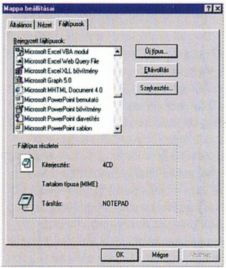
V – Ravasz, ez egy kérdésben két kérdés. Az elsőnél megoldás lehet, hogy ha a fájlt így ahogy van lemented, és a megfelelő kiterjesztést teszed hozzá. Ha szerencséd volt, a videó így már videóként üzemel majd. Ha levélnél van ilyen gond, a Netscape-ben a View/Attachments opciónál az "As link"-et kell választani az "Inline" helyett. Ilyenkor nem próbálja meg megmutatni a melléklet tartalmát a program, csak a rá mutató linket teszi ki.

A második kérdés első felére a válasz igen, a másodikra inkább nem – ezek az egzotikus konverterek baromi drágák, és az USB-MIDI átalakító sem két fillér, mint a mellékelt ábra mutatja, a legolcsóbb is 130$ (kb. 32 eFt). Igaz, hogy ezért az árért már ki- és bemenet, és rögtön kettő, de lehet, hogy egy hangkártya sokkal olcsóbb lenne. További információkat a http://www.usbstuff.com/midi.html címen találhatsz.

JPEG. JIGG

K Segítség! A gépem minden jpeg kép ikonját a hagyományos Windowsos ikonra alakította át, és ha duplán kattintok valamelyikre, nem nyitja meg a képet az Explorer, mint eddig. Meg tudjátok mondani, mi történt?

Roger Hoare



Nem tudja a rendszer, mivel nyisson meg egy állományt? Kínos gond, de a jótanács sem marad el.

V Egy ok lehetne, hogy valaki, aki szeretne jó alaposan kitolni veled, egy éjszaka belopakodott a lakásba, és lefuttatott egy operációs rendszer update-et, aminek ez a hatása.

Persze ha ezt írnánk, nagyot tévednénk. Ezt a választ csak pökhendi, hozzá nem értő rendszergazdáktól várhatnád, de nálunk ilyenek nincsenek. Tulajdonképp a probléma fenn van a 10 Leggyakoribb Kérdés toplistán, valahol a 7. hely környékén. A kérdés hátterében ugyanis a hibás fájl asszociáció áll. A Windows lelke mélyén őrizget egy listát, ami meghatározza, hogy egy adott kiterjesztéssel rendelkező fájlra – pl. jpg-re – duplán kattintva melyik program fogja majd azt megnyitni. Ha a listában nincs erre megfelelő bejegyzés, az üres Windows ikont teszi az állomány neve mellé, duplán kattintáskor nincs lefutó program. A helyzet orvoslásához nézd meg az Intézőben a Nézet pontban a Mappa beállításait, és válaszd a Fájltípusok/Bejegyzett fájltípusokat. Itt hozz létre új típust, és add meg a program nevét, amivel meg szeretnéd nyitni. Egyszerűbb megoldás lehet, ha újratelepíted kedvenc képnézegető programodat, és az létrehozza az összes képformátum helyes asszociációját.

Varázslatos ikonok

K Most vettem egy Yamaha 6416S CD-újraírót írni és újraírni már megtanultam - ennek 3 db CD látta kárát, ez nem is annyira fontos.

A kérdésem az, hogyan lehet ikont adni a megírandó CD-nek?

LuiT

V A válasz kicsit túlmutat a CD-írás műveletén, mert az ikont nem egy rejtett CD tartományba teszed, hanem csak egy ikont teszel fel a CD-re, amit a Windows megjelenít majd a CD hagyományos ikonja helyett. Ehhez két dologra van szükség, először is magára az ikonra. Ezt bármilyen hagyományos shareware ikonszerkesztővel elkészítheted. Folytatásként el kell döntened, hogy hová szeretnéd elhelyezni az ikont a CD-n: célszerű a főkönyvtárba, de bármilyen alkönyvtár is megfelel, csak jegyezd meg a pontos elérési utat. Harmadik lépésként írnod kell egy autorun.inf nevű állományt. Ez mindenféle CD-n fel-felbukkan, szerepe a CD automatikus elindítása behelyezés után. Ebben a kis, szöveges állományban tárolódik az a sor is, amely megmutatja a gépnek, hogy milyen ikont is kellene a CD számára kirajzolnia a Sajátgép ablakában. Az alábbi példában a CD főkönyvtárába helyeztük el az ikon.ico állományt, a Windowsnak az autorun.inf alapján ezt kell megjelenítenie a megszokott CD ikon helyett. A következő sorokat írd be egy karakteres szövegszerkesztőbe, mondjuk a Jegyzettömbbe, és mentsd el autorun.inf néven. Ezt kell majd a CD főkönyvtárába felmásolnod. (Sajnos az autorun .inf nagy hátránya, hogy a szöveg működése csak úgy tesztelhető, ha tényleg felírod egy CD-re – ez a nagy zsákbamacska).

```
[autorun]
icon=ikon.ico
```

Olvasói tipp

Ha valamilyen alacsony szintű merevlemez matató programot futtatsz (mint például a Partition Magic), előtte kapcsold ki a BIOS-ban a vírusellenőrzést, ha az alaplap támogat ilyen funkciót. Mivel ezek a programok hozzányúlnak a boot szektorhoz, a vírusvédelem megpróbál figyelmeztetni, de ennek csak az lesz az eredménye, hogy lehal a gép.

Kicsi a floppy

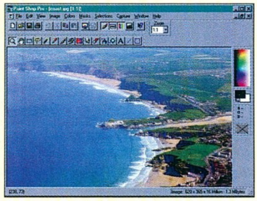
K Tudtok-e ajánlani olyan programot, amellyel egy nagyméretű fájlt vagy mappát tömörítve kimenthetnék floppyra, esetleg feldarabolva több floppyra?

Megyeri Sándor

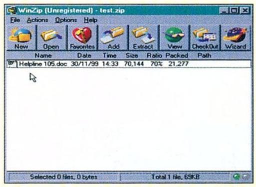
V Igen, persze. Erre szolgálnak többek között a tömörítő programok, mint az arj vagy a rar. Részünkről ez utóbbit ajánlanánk, nagyon hatékonyan tömörít, és nem is lassú. Bármilyen lemezméretet, állományméretet megadhatsz az elkészülő daraboknak, még arra is lehetőség van, hogy önkicsomagoló, lemezekre darabolt állományokat készíts. A program Windowsos (WinRAR) és DOS-os verzióval is rendelkezik, kezelése pofon egyszerű, emellett shareware. ▶

Küldj gyorsan letölthető leveleket

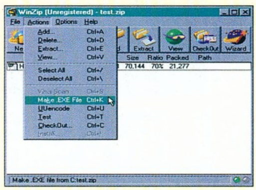
„Hogyan tömörítsem a leveleimhez küldött csatolmányokat? Már a csillagok között jár a telefonszámlám!" – Kövesd alábbi jótanácsainkat, és takaríts meg egy kalap pénzt a báli szezonra.



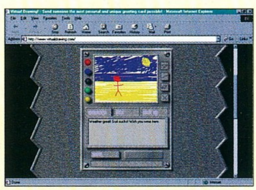
① Ha nem küldesz naponta több tucat e-mailt, az idő, ami leveleid elküldéséhez szükséges, szinte eltörpül a neten bóklászással összehasonlítva. Ez az idilli állapot azonban rögvest megváltozik, mikor méretes csatolmányokkal látod el szívhez szóló üzeneteidet. Az első lépés annak ellenőrzése, hogy olyan formátumban küldöd-e az állományokat, melyek hasonló minőség mellett kevesebb helyet foglalnak el. Például soha ne küldj tömörítetlen pixeles állományokat, mint például a Windows bitmap. Vonalas ábrákhoz, rajzokhoz használj inkább GIF formátumot, a fényképekhez JPEG-et. Ezek szabvány tömörítési eljárással lesznek ilyen kis méretűek, a címzett minden bizonnyal meg tudja nézni őket minden átküldendő segédprogram nélkül is. Ez a módszer jól működik audio- és videoállományoknál is, előbbit célszerű MP3-ban küldeni pl. WAV helyett, a mozgóképek jól tömöríthető formátuma pedig az MPEG (kerüljük az AVI-t, a QuickTime még használható lehet).



② Más típusú állományok esetén a legjobb, ha először összetömörítjük őket, és csak utána csatoljuk levélhez. Mivel a kitömörítéshez a címzettnek szüksége lesz az adott kódolási algoritmust ismerő segédprogramra, célszerű olyan formátumot választani, amely széles körben elterjedt. Ilyen például a ZIP – mindegy, melyik programmal hoztad létre, a WinZip mindegyik állományt tökéletesen ki tudja tömöríteni. Ha van telepített WinZiped, elég annak ablakára húzni a tömörítendő állományt vagy a jobb gomb megnyomásával előcsalt menüből az Add to Zip opciót választani a tömörítéshez.



③ Szinte minden kultúr háztartásban van már WinZip, de ha leveled címzettje még erősen neandervölgyi vonásokkal bír, taplóval gyújt tüzet, és még a ZIP-eket sem tudja kitömöríteni, na akkor sincs veszve semmi. Ha már létrehoztad a ZIP állományt, válaszd az Actions menü Make .EXE File pontját, vagy kattints jobb gombbal a ZIP fájlra az Intézőben, és használd a Create Self-Extractor parancsot. Ez magát a kitömörítő algoritmust is az állományhoz csomagolja, és egy futtatható exe fájlt készít – mindez csak 25K hossznövekedéssel jár. Így ismerősöd a levelet megkapva csak lementi és futtatja a csatolmányt, mire a tömörített állomány kicsomagolódik.



④ Ha még ez sem elég, lehetőség van arra is, hogy állományt küldj valakinek a postafiók komoly megterhelése nélkül is – méghozzá a böngésző alkalmazásával. A www .virtualdrawing.com címen például olyan Java-alapú programot találsz, melynek segítségével online rajzolhatsz valami korszakalkotót, és ezt el is küldheted ismerősödnek – ő csak egy levelet kap a címmel, és ha erre rákattint, a szerveren megnézheti a műremeket. Előfordulhat olyan is, hogy egy állomány túl nagy ahhoz, hogy levélmellékletként elküldhető legyen. (Sok postafióknak méretkorlátja van, ezek nem tudnak 1-3 Mb-nál nagyobb leveleket fogadni.) Ilyen esetben keresd fel a www.click2send.com oldalt. Ezen a helyen ingyenesen feltölthetsz egy állományt 50Mb határig, és a címzett értesítő levelet kap, hogy csomagja érkezett. Átvételéhez nem kell mást tennie, csak az érkezett üzenetben szereplő címre kattintani, és a nagy állomány letölthető.

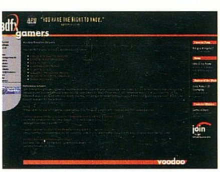
WINDOWS BAJOK

A legjobb operációs rendszer az előző Windows óta... Mindenkinek szüksége van rá, de hogy minek...

K: Miért én, miért ezzel a videokártyával?

A Voodoo Banshee videokártyával kapcsolatban kérek segítséget, mert vásárlása óta megkeseríti az életem.:(A legtöbb játék tökéletesen fut vele, viszont egy pár a kártya beszerzése óta nem. Hibajelenség: A tökéletesen felinstallálódott játék indítás után egy szép egyszínű képpel ajándékoz meg (általában zölddel) - remélem amit írok az nem az - és így a játék játszhatatlan. Ezek a játékok mind működtek azelőtt, hogy Win98+ Voodoo Banshee került a gépbe. Ezek pl.: Starcraft, Jazz Rabbit, Age of Empires I-II. Valaki azt mondta, a régebbiek a Win 98 miatt nem futnak, valaki a Banshee-t hibáztatja, más azt mondta a régebbi játékok nem ismerik ezt a videokártyát (de az Age of Empire II új játék!!!) teljes káosz:((((. A Need for.... esetében a játék honlapjáról kellet Banshee drivert letölteni - ezek szerint mindegyiknél ezt kell eljátszani???? Én már minden Windows-ban állítható dolgot állítgattam, de minden hiába. Segítség!

Klein Attila



A legfrissebb meghajtók forrása az internet, itt éppen elő is került a Banshee.

V: A Voodoo Banshee valóban nem egy főnyeremény kártya, többek állítása szerint már születésekor inkább el kellett volna felejteni, de erről ne nyissunk vitát. Az általad említett programok viszont több tanú szerint is zökkenőmentesen futnak Windows 98 alatt, így inkább a videokártya körül keresném a hibát. Első körben érdemes meglátogatni a www.3dfx.com-ot, és megfelelő, frissített meghajtót letölteni a kártyához. A DirectX diagnosztikai segédprogramjával is megvizsgálhatod, hogy teljes támogatottságú-e a kártya.

K: Örökös mohóság

Tudjátok, miért gyarapodik a Windows könyvtár olyan hihetetlen sebességgel a gépeken? Szerintem a rengeteg log fájl (napló állomány) lehet az oka. Bár lehet, hogy tévedek - szerintetek lehet ez a valódi ok? Ha van ötlet, segítsetek. Nagyon kevés a helyem, ha le tudnátok közölni egy listát, hogy milyen állományoknak kell lenniük a c:\windows\system könyvtárban, akkor kitörölném a felesleget.

Kyle Brunette

V: A Windows azért foglalhat ilyen sok helyet, mert az újabb és újabb verziók fejlesztését a Microsoftnál valami hasonló párbeszéd előzheti meg:

Zaza: Oké, két évig tart a fejlesztés, akkor hozzávetőlegesen mekkora lesz egy átlagos merevlemez kapacitása?
Bubu: Hát, olyan 10-12 giga.
Zaza: Király. Akkor legyen 100 mega swapfájl, 3 giga felhasználói program, 500k felhasználói adat - mennyi marad?
Bubu: (felnéz a számológép pötyögésből): kb. 8-8,5 giga.
Zaza: No jó, ne legyünk túl mohók - passzírozzuk bele az oprendszert mondjuk 6 gigába, ha belefér.

Ez az arcpirítóan nagy helyigény viszont nem jellemzi a naplófájlokat. Akárhogy is vadásztam, kb. 400k-nyit sikerült összeszednem a rendszerben összesen, ráadásul a legtöbbnek köze sincs a Windowshoz. Mindenféle DLL-ek, OCX-ek meg VXD-k felelősek érte, amelyek persze létfontosságú állományok.

Arról viszont nem adhatok pontos listát, hogy milyen fájloknak kellene a Windows\System könyvtárban lenniük. Ez a gépedben található hardver és szoftver függvénye, minden PC-nél más és más. Egyébként sem érdemes ezekből úgy találomra törölgetni, mert az így nyert hely semmiképp sem lesz arányban a befektetett idővel, amelyeket a letörölt rendszerállományokból eredő problémák helyreállítása kíván. Annyi ideig tart ellenőrizni, hogy a rendszerek valóban működneke, és ha nem, mit sikerült feleslegesen letörölni, hogy nem éri meg a fáradságot - inkább vegyél nagyobb merevlemezt. Nem akarlak elkedvetleníteni, de fogadd meg ezt a jótanácsot, ha szeretnél még működő PC-vel Quake-ezni.

K: Omicron, te drága!

Bajom volna, méghozzá az Omicron című játékkal. Mindenki összevissza dicsérte, (még a PC Format is!), erre jól megvettem. A játékban a kurzornyilak fele a menükben nem működik, és még állást sem tudtam menteni - egyszerűen kilép a menüből. Arról nem is beszélve, hogy egy kulcspárbeszédnél már harmadszor fagyott le, de mindegy is, mert úgysem tudtam volna onnan folytatni. Már a hajam tépem, mindenki más gépén ez rendesen működött?

H. Imre

V: Alaposan utánamentünk a kérdésnek - az Eidos honlapja még csak automatikus technikai támogatásra sem méltatta a programot, levelet meg egyébként sem fogadnak. A már-már szex-telefon áron futó technikai támogatás vonalukat csak végső esetre tartogatva megkerestük a QuanticDream honlapját is. Itt egy nagy elnézést kérő szöveg fogadott az Omicronra kattintva. Ennek rövid summázata a következő: két nagy hiba maradt a játékban, ahogy tudjuk, javítjuk őket. Az első a joystick jeleinek kezelése - ez sokszor megzavarja a játékot, és mindenféle irányítási anomáliákat eredményez. Ezért a joystickot célszerű kihúzni a gépből a játék idejére, ha nem ez a fő irányító eszköz. A második hiba az első hosszú párbeszéd a főszereplő feleségével, itt a játék néhány esetben lefagy, így ha sikerül túljutni rajta, érdemes állást menteni. Ehhez nincs is mit hozzátennünk, a fejlesztő minden kérdésedre válaszolt.

K: Mifene a DESKBAR?

Nemrég hallottam valamit egy misztikus DeskBar nevű dologról. Nem tudom, mi is ez, de az információ szerint, ha a Start menü Beállítások pontjában a Taskbar&Start menü pontra úgy kattintok, hogy a [Ctrl] közben le van nyomva, megjelenik egy DeskBar nevű új fül a beállító panelon. Néhány perce véletlen baleset történt, elkezdtem húzni a Saját Gép ikont az Asztalon, de úgy dobtam le, hogy a fele lelógott a képernyőről. Erre megjelent egy új eszközsor, rajta a Saját gép ikonjaival (lásd a mellékelt képet is). Akkor eszembe jutott ez a DeskBar dolog, és gondoltam, megtaláltam a kis ravaszt. Kapok ajándékot?

Andrew Black



Még hogy DeskBar! Csak szeretnéd! Ez egy kutya közönséges Eszköztár!

V: Sajnos ma elmarad az ováció, nem találtad meg a misztikus DeskBart. A Sajátgép ikon eleresztésekor létrejött képződmény nem DeskBar, hanem egy Eszköztár, angolosan Toolbar Folder. A Toolbar folderek alkalmasak az Asztal és a Sajátgép ikonjainak gyors elérésére, és hozzátehetőek a Gyorsindító sorhoz is, amely hagyományosan a képernyő alján, a Tálcán foglal helyet. Onnan is látható, hogy ez nem DeskBar, hogy az általad leírt módon megkeresve a DeskBar panelt, ott nem szerepel semmilyen új információ az újonnan létrehozott eszközsorról. Tehát nincs ajándék, de az esetből tanulságul szolgálhat, hogy a közeljövőben szükség lesz a Windows 98 különböző trükkös paneljainak átfogóbb bemutatására.

K: Szeméttelep?

Vannak olyan programok (különösen a régebbiek között, amelyek nem önálló könyvtárba települtek fel, vagy telepítettem fel. Viszont utólag már nem tudom, hogy melyik fájl-t lehet törölni. Így bizonyára sok felesleg van a gépemen. Segítsenek, ha tudnak!!

Zombori Gábor

V: Most persze mondhatnánk, hogy nem nagyon tudunk, és akkor nem hazudnánk. Régebben, még a jó öreg Uninstall funkció megjelenése előtt a programok csak úgy felmásztak egy könyvtárba, és ha nem kellettek, az ember letörölte őket. Ez rendben is volt a DOS-os programoknál, mert azok nem nagyon piszkították tele a merevlemezt, csak a saját könyvtárukba dolgoztak - az eltávolítás is 100%-os volt. A Windows rendszerkönyvtára azonban a feje tetejére állította ezt a szép szokást, minden program magával hozta fontosabbnál fontosabb kellékeit, és beszórta a System könyvtárba. Azok, amelyek eltávolítási lehetőség nélkül készültek, valóban nem távolíthatók el 100%-osan, hacsak nem vesszük a fáradságot, hogy a rendszerkönyvtárban minden állományon egyenként menjünk végig. Ez nem túl célszerű, mert nagyon könnyen felboríthatja az operációs rendszer működését. Sajnos a régi szeméttel együtt kell élnünk, legalább a következő tiszta operációs rendszer telepítésig. A saját könyvtárak, amiket a telepített program hozott létre, viszont egyszerűen letörölhetők, és a nagyobb mennyiségű adat szinte mindig ott rejtőzik.

Olvasói tipp

Helló PCF!
Szeretnék segíteni az olvasóknak a START menü gombjának nevének átnevezésének problémájában (hát ez jó mondat volt). Nem kell mindenféle hexa editorban átírni a Windows-t. Van egy program, a WIN Hacker, amivel át lehet írni. Akit érdekel, írjon: johnrace@freemail.hu Na pá!

K: Mi van a kulisszák mögött?

Múltkor megnéztem a [Ctrl]+[Alt]+[Del] lenyomásával, hogy éppen mi is fut észrevétlenül a háttérben a gépen. Találtam mindenféle azonosítható cseméget, de a PTSNOOP.EXE rendszer környezetbe feltöltött állománnyal nem tudtam mit kezdeni, csak annyi információ szerepelt róla, hogy az elérési útja C:\WINDOWS\PTSNOOP.-EXE. Meg tudnád mondani, mi is ez?

Betty

V: Ezt a meghajtót a PC-Tel chipkészletet használó HSP modemek töltik be. A HSP a Host Signal Processing rövidítése, annyit tesz, hogy a számítógépnek kell az összes kemény munkát végeznie, nem a modem saját hardverének. Ettől a modem olcsóbb, de nagyobb terhet ró a rendszerre, sőt egyes régebbi Cyrix processzorral szerelt gépek nem is tudtak stabil kapcsolatot felépíteni. Mivel ezen modemek meghajtója sokszor 1Mb-ot megközelítő méretű lehet, nincs állandóan a memóriában. Ehelyett a PTSNOOP folyamatosan figyeli a soros port aktivitását, és ha fel akarsz lépni a modem segítségével az internetre, betölti a megfelelő nagy méretű meghajtót. Viszont több megfigyelés szerint is teljesen felesleges, mert egyes kísérletező hajlamú egyének kivakarták a PTSNOOP.EXE sort a WIN.INI-ből, és még nőtt is a kapcsolat sebessége - így aztán mindenki levonhatja a következtetést, kell-e ez neki.

K Jogtiprás! Skandallum!

Úgy emlékszem, olvastam valami Web-es cikkben, hogy a GIF képek használata mostantól jogsértő lesz, ha a felhasználó nem fizet licensz díjat a tömörítési algoritmus készítőinek. Igaz ez?

Gary Dunne

V Mint minden legendában, itt is felismerhető az igazság magja, amire a képzelet hozadéka ilyen pompás iszapvárat emelt. Most, hogy kievickéltem a képzavarból, itt a lényeg. A GIF-fájl formátum bejegyzett tulajdonosa a CompuServe, ők nem kérnek díjat sem a GIF-képek létrehozóitól, sem azok nézőitől, csak azoktól a szoftverfejlesztőktől, akik programjukban GIF formátumban mentenek vagy ilyen állományokat képesek megnyitni. A GIF-fájlokban használt tömörítési algoritmus, az LZW azonban a Unisys cég tulajdona. Néhány éve a cég már próbálkozott valami plusz pénz kihajtásával, de a történet végén kiegyezett a CompuServe-vel, hogy az a GIF formátumból befolyt jogdíjak 1%-át továbbítja a Unisys felé.

Augusztus végén a Unisysre újra rátört a mohóság, és elkezdtek minden nagyobb honlap gazdáitól egyszeri licenc díjként 5 000$-os összeget követelni. A Unisysnek semmilyen jogalapja vagy eszköze nincs a honlapokat fenntartó vállalatok vagy magánszemélyek zargatására, így ez a kétes értékű jövedelemszerzési manőver alig válthat ki nagyobb visszhangot egy kamrában eldördülő néma ásításnál.

Bár nem vagyok szabadalmakra specializálódott ügyvéd (vagy bármilyen más ügyvéd, ha már itt tartunk), nekem ez az egész nem is annyira a szerzői jogok igazságos védelmének tűnik, inkább harmatgyenge kísérletnek, hogy a cég még egy nagyot haraphasson az internetnek elkeresztelt, egész világra kiterjedő gigászi torta egy szeletéből.

K DirectX, és egy kis CD kérdés

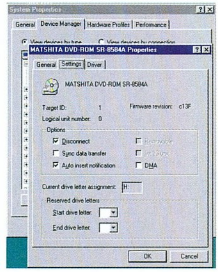
Ha berakom a PC Format CD-t a lejátszóba, nem indul el magától, csak ha a Futtatás alól elindítom. 1999-ben ezt még megtette. Hol nézzem meg, hogy történt-e elállítódás, illetve hol lehet ezt beállítani?

Telepítettem a gépemre a DirectX 7.0-át. Normális az, hogy egyes programok erről nem vesznek tudomást és rendszerint követelik, vagy felajánlják a 6.1-es verzió letöltését? Nem látják az újabb verziót, vagy ők csak a régi verzióval tudnak együttműködni?

Burányi Zsolt

V Az automatikus indítás beállítását úgy éred el, ha a Sajátgépre kattintasz a jobb gombbal, és a tulajdonságokat választod. A rendszereszközöknél keresd meg a CD-ROM-ot, és nézd meg itt is a tulajdonságokat. Ha a második, Beállítások fülre kattintasz, a panelon látod majd az automatikus indítás bekapcsolásának lehetőségét. Nézd meg, hogy szerepel-e pipa az opció előtt – ha nem, kapcsold be.

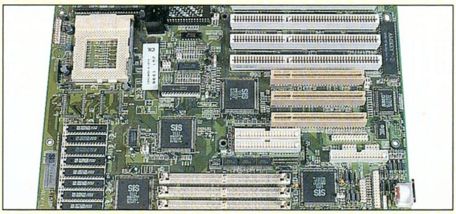
A DirectX már régebben is művelt ilyet a játékokkal, helyesebben a játékok a DirectX-szel. Nem kell túl komolyan venni, egyszerűen nem kell hagyni a programnak, hogy a régebbi verzió telepítését megkezdje. Ha esetleg lefutna ez a telepítés, akkor sem történhet baj, mert a DirectX telepítő minden esetben ellenőrzi, hogy van-e az adott állományból újabb típus a gépen – ha van, nem nyúl hozzá. Ez előny, mert így nem lehet gond a régebbi verziók visszatérésével, de nehézséget is jelent, ha esetleg valakinek instabil 7.0-s DirectX-szel a gépe, és visszatérne inkább a 6.1-re. A DirectX jelenléte a fontos, tehát ha a játék nem találja a 6.1-es verziót, de a 7.0 telepítve van, semmilyen probléma nem származik belőle, a program működni fog.



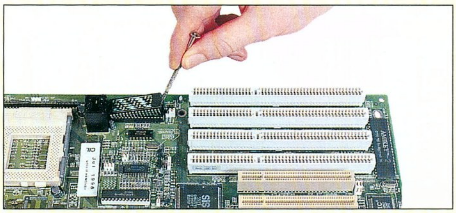
Itt keresd a CD automatikus indításának beállításait.

Tedd rendbe a halott BIOS-t!

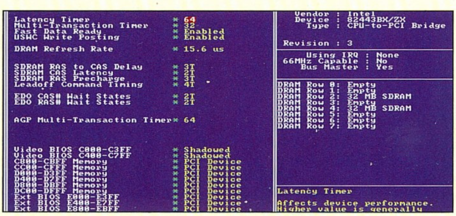
Kemény fickó vagy? Már az ejtőernyőzés sem piszkálja fel az adrenalinszintedet? Próbáld ki ezt!



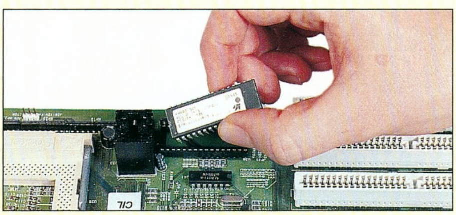
① Az alábbi útmutatót egy lelkes olvasónk küldte be, azt állítva, hogy talált egy tuti megoldást a CIH-vírus által fertőzött vagy egyéb okból károsodott BIOS chip helyreállítására. Az ötlet elméletileg kivitelezhető, de mi magunk nem teszteltük – úgyhogy ha valami balul üt ki, mindent ő rákenünk. Az első lépés, hogy keress egy hasonló (ugyanolyan még jobb) alaplapot, mint a sajátod. Számítástechnikai turkálókban mindig van egy halom használt, valamiért kinyúlt alaplap, egy ilyen is jó lehet, fontos, hogy a BIOS chip egészben legyen. Ha végképp nem találtál egyet sem, még egy működő alaplapból is kölcsönkérhetsz egyet egy ismerőstől – már persze, ha elég bátor vagy.



② Szedd ki a BIOS chipet a régi alaplapból és a saját PC-dből is. A dolog akkor működik, ha mindkét BIOS foglalatos, ilyenkor csavarhúzóval kiemelheted őket. Ha be vannak forrasztva, akkor bukta van. Tedd az új, működő BIOS-t a gépedbe, ügyelj a pontos illeszkedésre, majd indítsd el a gépet. Mivel a chip valószínűleg más típusú alaplapból származik, mindenféle hibaüzenetek ugrálnak majd rád – de lépd csak át őket.



③ Nem kell más, csak hogy a videorendszer és a merevlemez felismerése megtörténjen. Ha van némi RAM gond, vagy a processzort nem a valós sebességnek megfelelően azonosítja a BIOS, ez esetben nem kezelendő probléma. A cél, hogy az önteszt után a gép eljusson a Windowsba, akár Biztonsági módban is. Ha bejutottál, lépj fel az internetre, keresd meg az alaplap gyártójának honlapját, és töltsd le a BIOS flasheléséhez szükséges programot, továbbá az alaplapodnak megfelelő BIOS-verziót. Ha nem sikerül életet lehelni a modembe, akkor valaki más gépén kell megejteni a vadászatot.



④ Most jön a vérfagyasztó rész. Az alaplapról emeld ki a BIOS chipet, miközben a gép működik. Bizonyosodj meg róla, hogy földelve vagy a művelet alatt, és ne érints meg mást az alaplapon, csak a BIOS chipet. Most tedd be a hibás BIOS chipet az üres foglalatba. Futtasd le a BIOS flashelést végrehajtó programot, hogy a besült verziót új BIOS-szal írhasd fölül. Most indítsd újra a géped, és ha minden működik, kitölthetsz egy alapos pohárral valami szívmelengetőből – kell is az idegek megnyugtatására. Ha meg nem megy, ott egye a hólyag – úgyis ki kellett volna cserélni a hibás alaplapot, legalább megpróbáltad.


Ready®
COMPUTERS
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET,
BEMUTATÓTEREM ÉS SZERVÍZ
Van programja?
Ha már van, futtassa a mi számítógépeinken!
Ha még nincs, látogasson el hozzánk!
1054 Budapest, Vadász u. 36. READY COMPKER KFT.
Telefon: 331-0518, 311-6696 Fax: 311-8671
Nyitvatartás: H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
Árlista faxra: 2-333-666/1310#
www.ready.hu ready@alarmix.net
Viszonteladóknak:
06-30-9413-453

COMPUTER
Ostrom
BUDA I. Ker. OSTROM u. 31.
Széna térnél a Vár felé
Konfigurációk
1+2 év garanciával
Tel: 212-9070
Fax: 212-0657
Részletes árlista:
2-333-666/1719#
E-mail:
ostrom@alarmix.net
Számítástechnikai
alkatrészek, elemek,
kellékek széles választéka
Ostromolható:
H-P.: 10.00 -18.00
Szo.: 9.30 - 13.00

WESTEND MULTIMÉDIA
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
WestEnd City Center legfelső vásárlószint Lechner Ödön körút 7.
Nyitva minden nap 10.00 - 21.00
Tel. / Fax: 238-7074
CD-írók, hangkártyák, hangfalak,
joystickok speciális kínálata
Ne kockáztasson!
Legyen egy jó dobása,
vásároljon nálunk!
Komplett számítógépek, notebookok,
számítástechnikai alkatrészek,
elemek, kiegészítők széles választéka
MINDEN AMI PC
AKCIÓS TERMÉKEK

Hardver csemegék

Ha a világ összes alaplapját egymásra tornyoznánk, nagyon nehéz lenne elérni a legfölsőket – még akkor is, ha történetesen zsiráf vagy.

K RAM-BO

A decemberi számban megjelent Zűrmajom kalandja a RAM-okkal, és számtalan kérdésemre választ adott – de maradt még így is, ezeket szeretném megkérdezni, mielőtt további 64 MB RAM-mal bővítem a PC-met. Tehát a kérdések:

1. Hogyan tudom meg pontosan a rendszeremben már meglévő RAM paramétereit anélkül, hogy darabokra kéne szedni a gépet? A Windows rendszertesztje annyit ír, hogy „64 MB RAM" – köszi, ezt kitehetem az ablakba.
2. Az új RAM-nak teljesen meg kell egyeznie a régivel, vagy vehetek valami gyorsabb szuper-kütyüt a régi mellé káros hatások nélkül?

Gary Campbell

V Miért félsz ennyire levenni a házat a gépről? Ha lenne is valami bombabiztos, gyors, egyszerűen használható, ezer információval szolgáló segédprogram, a gép házát akkor is le kellene operálnod, legalább akkor, mikor be akarod rakni az új RAM-ot.

A RAM legbiztosabb azonosítása, ha márkás, összeszerelt gépet vettél, a mellé adott dokumentációban szereplő technikai specifikáció. Ha ez elveszett, vagy noname, esetleg házilag barkácsolt géped van, vedd ki a nagyobbik (ha több is van) RAM modult a gépből, tedd bele egy antisztatikus zacsiba, és sétálj el a legközelebbi komputerboltig. Kérj tőlük a mintával kompatibilis RAM-ot, gondosan megegyezve abban, hogy ha az új RAM valamiért nem működne a régivel, akkor visszaveszik és kicserélik.

Ha telefonon vagy interneten szeretnél alkatrészt rendelni, keresd meg a RAM-on szereplő apró szériaszámot, majd egyeztesd velük is az esetleges visszavétel feltételeit.

A legtöbb esetben nyugodt lélekkel lehet különböző típusú RAM-okat használni a gépben, ha azok fogadására az alaplap alkalmas. A gyakorlati tapasztalat azt mutatja, hogy szinte lehetetlen pontos elméleti modellt bemutatni arról, hogy is viselkedik majd két RAM-típus a gépben – sok függ az alaplaptól és a RAM-ok felépítési különbségeitől, csak a próbálkozás szolgálhat felvilágosítással. Viszont az biztos, hogy egy régi RAM mellé nem célszerű nagyon drága újat berakni, ugyanis a leglassúbb fogja meghatározni a többi sebességét is.

K Régi jó DVD

A novemberi PCFormat Rutin rovatában volt egy remek szerzemény a DVD lejátszók területi kódjainak (6 régió) megváltoztatásáról. Fel voltak sorolva az egyszerűen szoftveresen átverhető, és az RPC védelemmel ellátott meghajtók is. Nekem egy Creative PC-DVD Encore 5x darabom van, de ez mindkét listán szerepel. Hol itt az igazság?

John M Tanner

V Tudod, az igazság mindig odaát van... Jelen esetben a novemberi PC Formatban. A Creative PC-DVD Encore 5x MK5002 meghajtója valóban rendelkezik másodszintű RPC védelemmel (ami azt jelenti, hogy keresned kell egy firmware frissítést a területi kód kiütéséhez), de csak akkor, ha a firmware verziószáma 1.01, 1.14 vagy 1.20. Ha az 1.30-as firmware-rel rendelkezel, ez már tartalmazza a frissítést, ilyenkor mehet minden a kényelmes szoftveres úton.



Itt látható az emlegetett Zűrmajom, amint közelebbi kapcsolatra tesz szert egy RAM-mal. Tudtad, hogy a Zűrmajom igazi neve Tim?

K A legnagyobb rajongódtól

Segítsd kérlek, bármit kérhetsz cserébe. Van egy Abit TX5-ös alaplapom és hozzá egy AMD K6/300-as processzor. Azt szeretném tudni, hogy tovább léphetek-e egy új processzorra az alaplappal, mondjuk AMD K6-2-re vagy K6-III 450-re. Azt hiszem, az alaplapon be tudom állítani a busz frekvenciát 83Mhz-re, a szorzót 5.5-re, és ez pont 450. Az AMD viszont mintha írna valamit a 100 Mhz-s busz frekvenciáról. Azt hiszem, csak kevés levél fér be a rovatba, úgyhogy igyekszem kirukkolok valamivel – mi mind szeretünk téged, te vagy a PCF egyetlen értelme, a fény az éjszakában. Vagy ilyesmi.

Patrick Grant

V Óh, milyen bájosan hamis. Sebaj, azért megtetted, amit megkövetelt a haza, a dicséret az dicséret, itt a válasz. Azt kell mondjam, alaplapod 83MHz-es csúcssebessége kevés az üdvösséghez, a K6-2 és K6-III 450 egyaránt 100MHz-es buszsebességet követel, 4,5x szorzóval. A legnagyobb processzor, amit bepakolhatsz a gépbe, a K6-2/ 266, ez viszont nem egy gigászi előrelépés. Ha megkeresed a www1.amd.com/K6/k6mbl/index/1,1054,,00.html állományt, itt felsorolva láthatod mindazon alaplapokat, amelyeket az AMD ajánl 450MHz-es processzoraihoz. Mindenesetre drága upgrade-nek nézel elébe, mert az alaplappal együtt valószínűleg repülhetnek a RAM-ok is. Azért köszi a levelet.

K Amerikába jöttem

Egy munka miatt huzamosabb időre az USA-ba megyek, és arra gondoltam, magammal viszem a PC-t is, mert a tápja a 110 voltot is támogatja. Ha veszek kint monitort, nyomtatót és hangfalat, az alaplapom és processzorom kompatibilis lesz ezekkel? Ha a modemhez letöltöm az US specifikációnak megfelelő meghajtókat és elvégzem a megfelelő beállításokat, az is használható lesz kint? A hozzávetőlegesen 150$-os szállítási költség még mindig sokkal olcsóbb, mint venni egy új gépet. Persze az is felmerült, hogyha a gépet itthon eladom, és az árából veszek kint másikat, hazafelé jövet az USA-ban beszerzett használható lesz itthon is?

Andy Colbeck

V Szerencsére a PC-k semmilyen területi kóddal nem rendelkeznek, mint mondjuk a DVD-k, és a táp 220/110 voltos beállításától eltekintve mindenhol megfelelően kell, hogy működjenek. Ha a behajózás ennyivel olcsóbb, mint az új alkatrész vásárlása, megkockáztatom, célszerű magaddal vinni a monitort, a hangfalat és nyomtatót is. Még egy apró problémát sikerült találnom, nevezetesen a mindenféle csatlakozók és aljzatok kompatibilitását. Ott, a tengeren túl valami borzalmas konnektor szabvány dívik, és a telefonkábelek csatlakozója is különbözik. Ezekhez minden bonnyal fillérekért szerezhetsz átalakítót, ha szépen kéred egy helyi üzletben.

Ha kint veszed meg a PC-t, ugyanígy működik a dolog visszafelé is, de vámot is fizetned kell, ami szerintem a saját gép kivitelekor nincs így (csak legyen igazam). ▶

GYIK-Fluoreszcens lemezek

Na ne má' – ez valami óvintézkedés éjszakai biciklistáknak?
Nem nyert. A Fluoreszcens több rétegű lemez (Fluorescent Multi-layer Disk), vagy röviden FMD-ROM a következő nagy mutatvány az adattárolásban.

Mennyire nagy?
Olyan 140Gb, ami nem is rossz, a CD 650 megájához vagy a DVD 5 gigájához képest.

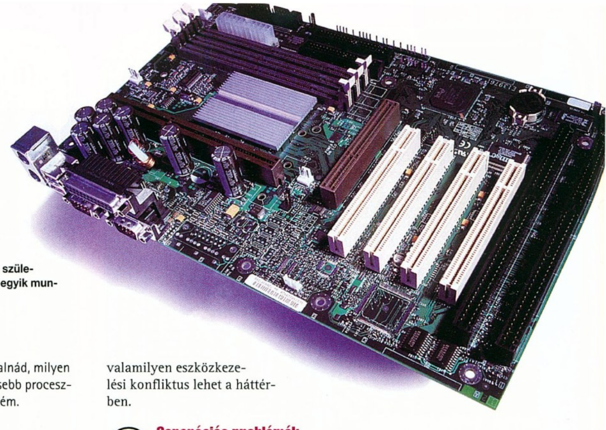
Ja. Az jó nagy.
Ez még csak a prototípus. A technológia elméletileg lehetővé teszi több terrabyte adat tárolását is anélkül, hogy a lemez mérete növekedne. A lemez forma pedig nem is követelmény, egy kísérleti kártya már elkészült, 10Gb adatkapacitással – elég jól ráver a flashkártyák 4 megájára.

Mi a dolog trükkje?
A letapogató lézerfény visszaverése helyett – mint a CD és DVD esetében – az FMD-ROM speciális réteggel rendelkezik, amely a leolvasáskor fluoreszcens fényt bocsát ki, a lézersugár megszakítása nélkül. Így több adatréteg egymásra rétegzése is egyszerűen lehetővé válik, nem csökkentik majd egymás olvashatóságát.

A fluoreszcencia nem túl új dolog – miért nem jött rá valaki már korábban erre a lehetőségre?
Minden eddig ismert fluoreszcens anyag kémiailag instabil volt ahhoz, hogy huzamosabb ideig elviselje a lézerfénnyel történő bombázást. A C3D, egy izraeli cég úttörő kutatói fejlesztették ki a technológiát, ők szintetizálták az új anyagot, amely a megfelelő stabilitással rendelkezik ilyen körülmények között is.

Ezek az FMD-ROM-ok sokkal drágábbak lesznek?
Meglepő módon a gyártási költség csak a tizede a CD-ROM és DVD-ROM költségeinek. Ez könnyen azt jelentheti, hogy az új technológia meghonosodása után egy lemez hozzávetőleges gyártási költsége nem haladja meg a 30-60 forintot.

Akkor mikor kell lecserélnem a DVD-olvasómat?
Még legalább egy évig ne piszkáld. Most, hogy a technológia életképesnek bizonyult, a C3D olyan meghajtókon dolgozik, amelyek visszafelé kompatibilisek a már létező médiatípusokkal, a CD-vel és DVD-vel, ezzel együtt megpróbálják tovább növelni a tárolókapacitást. Drukkolunk, és kivárjuk.



Ez megtévesztően úgy néz ki, mint egy alaplap, pedig csak egy perverz cukrász születésnapi tortája a lap egyik munkatársának.

Olvasói tipp

Itt látható az emlegetett Zűrmajom, amint közelebbi kapcsolatra tesz szert egy RAM-mal. Tudtad, hogy a Zűrmajom igazi neve Tim? Ha eltömeszelődött a nyomtatófej a tintasugaras nyomtatódban, keress egy csésze forró vizet, és áztasd a fejet 30 másodpercig. Ez feloldja a trutyit, és nem fogyaszt olyan sok festéket, mint a gyári fejtisztítás.

K: Gyorsulás a végletekig

Mióta megvettem a Chaintech 6BTM alaplapom, többször is kísérleteztem a buszsebesség állításával, 68 és 75 Mhz-re. Celeron 400-as processzorral fut a gép, és az eddigi tuning teljesen jól működött. Persze nem tudtam, hol kell megállni, és feltettem a sebességet 83Mhz-re, a szép kerek 500 Mhz eléréséhez. Átjutott a boot elején és a bekapcsolási teszten, de utána se kép, se hang. Gyorsan visszaállítottam a normál buszsebességet, de úgy tűnik, azóta a játékok valahogy lassabban futnak. Kicseréltem a grafikus kártyát is, de semmi eredmény. Megtörténhetett, hogy a nagy sebességőrülettől a 66 Mhz-s RAM vagy maga a processzor megsérült?

Martin Randle

V: Ez azért nem olyan, mint az autóban kiakasztani a sebességórát – ha valami károsodik, a rendszer fel sem áll, egyáltalán nem bootol be, vagy az önteszten hal meg. A különböző finomságok, mint a játékok lassulása, esetleg képzeleted termékei – az is lehet, hogy megszoktad a kicsit feljebb állított buszsebességet. Az is megtörténhetett, hogy a BIOS beállításokban változott valami. Biztos, hogy amikor nem indult el a gép, nem állítottad vissza a BIOS alapértelmezett beállításait? Ilyenkor ugyanis sok gyári finomhangolás elvész, és ez a sebesség rovására mehet. A megfelelő beállításokhoz olvasd át alaposan az alaplap leírását, vagy kérd szerviz segítségét.

K: Tiszteld az alaplapod

Segítsetek! Nagy bajban vagyok, megpróbálom meggyőzni a szüleimet, hogy fejleszteni kellene a gépemet. Eddig csak a grafikus kártyát cseréltük ki, és a szülők ennek sem nagyon örültek, bár a művelet az én zsebpénzemből történt. Most a processzor, az alaplap és RAM fejlesztése a kérdés. Jelenleg egy PII300-as gépem van, 64 MB SDRAM-mal. Ezt szeretném AMD K6 vagy Athlon processzorra cserélni. A gond az, hogy a szüleim nem szeretnék, hogy a számítógép játékgép legyen. Pedig mostanában a gépem egyre többször lefagy MS Publisher közben, még relatíve kis állományok megnyitásakor is. A Publisheres munka pedig fontos iskolai feladat, úgyhogy nem tudom, mit tegyek. A Paint Shop Pro 5 is csak nagy nehézségekkel nyit meg 20 Mega körüli állományokat, van, mikor 20 percig tart egy mentés. Ha összefoglalnád, milyen előnyökkel járhat egy erősebb processzor, nagyon megköszönném.

Adrian Harris

V: Egy biztos, nem leszek döntőbíró szülő és gyerek között, ebben sajnos nem számíthatsz rám – a gyerekek találékonysága különben sem ismer határokat, mikor céljuk eléréséről van szó. Az viszont igaz, hogy egy PC-ből akkor nem lesz játékgép, ha nem tesznek fel rá játékot – nem a képességeit kell visszafogni. Másrészt viszont PII 300-nál erősebb gép a Publisherhez és Paint Shop Próhoz nem kell – játékhoz annál inkább. Ingoványos terület ez.

Maradjunk tehát szigorúan a tényeknél. A processzor cseréje fel fogja gyorsítani a gép számítási műveleteit, de a Publisher és Paint Shop Pro problémára például nem kínál megoldást. Az utóbbira inkább memóriabővítés lenne a megfelelő, de az elsőre nem nagyon van ötletem a pontos konfiguráció ismerete nélkül – talán valamilyen eszközkezelési konfliktus lehet a háttérben.

K: Generációs problémák

16 éves vagyok, és van egy öreg, 486 DX-4-es PC-m. Szeretném AMD 450-re vagy 466-os Celeronra cserélni, Gigabyte alaplappal, de nem tudom, melyik processzor lenne a megfelelőbb. Azt hallottam, hogy az AMD matematikai koprocesszora túl gyors a Windows 95-nek, és ez mindenféle stabilitási problémákat szül. Viszont az AMD mellett szól, hogy pl. Quake 2 tesztben megveri az azonos órajelű Celeront. A gépemen Windows 95 van, és sokkal jobban szeretem, mint a 98-at, de ha ezen múlik, inkább használom ez utóbbit. Mit tennél, ha életed delén ilyen súlyos problémával kerülnél szembe?

Ferdi van Rooyen

V: Ha 16 évesen az életed deléről írsz, nekem lassan harangoznak... De mindegy, nem ez volt a probléma. Ha az AMD alatt az AMD K6-III/450-re gondolsz, a Celeron 466 hozzávetőlegesen 50%-kal gyorsabb a nagy lebegőpontos művelet igényű feladatok esetén, mint amilyen például a 3D Studio. Ha Voodoo2-es kártyával rendelkezel, és letöltöd a Quake 2-höz a 3D Now! frissítést a www.amd.com/products/cpg/k623d/drivers.html oldalról, a K6-2 valóban gyorsabb a Celeronnál. Ez csak a Quake 2 esetében igaz, a Celeron átlagban 15%-kal gyorsabb az azonos órajelű AMD processzornál. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy a Celeron 30%-kal olcsóbb, nálam még mindig ez vezet az olcsó processzorok piacán.

Az operációs rendszer viszont ne legyen mérvadó, a Win95-ös problémákra megoldást kínál egy frissítés, amely a www.amd.com/products/cpg/k623d/win95_update_k6.html oldalról tölthető le. PCF

Eszköztár: 3D grafika

Technikai honlap

3D Artist
www.3dartist.com/3dartist.htm

Ez a már-már sokkolóan csúf weblap ad otthont annak az online magazinnak, melynek célja az elfoglalt művészek számára minden gyakorlati információt megadni. Rengeteg oldalt olvashatunk 3D Studióról, Truespace-ről, Bryce-ról és Imagine-ről, hogy csak a legismertebb programokat említsük. Számtalan ravasz fortély, tipp és trükk vár, itt megtudhatod, hogyan pörgesd fel a rendering sebességét, vagy hogy hogyan készíts még egyedibb alkotásokat. Amit viszont nem találsz meg, azok a szép, nagy, színes képek – ezek egy alaposan elrejtett galériában csücsülnek.

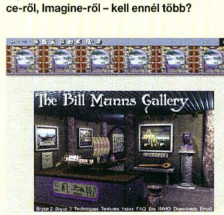


Figyelemre méltó tanácsok Bryce-ról, Truespace-ről, Imagine-ről – kell ennél több?

Ha kell egy kis inspiráció

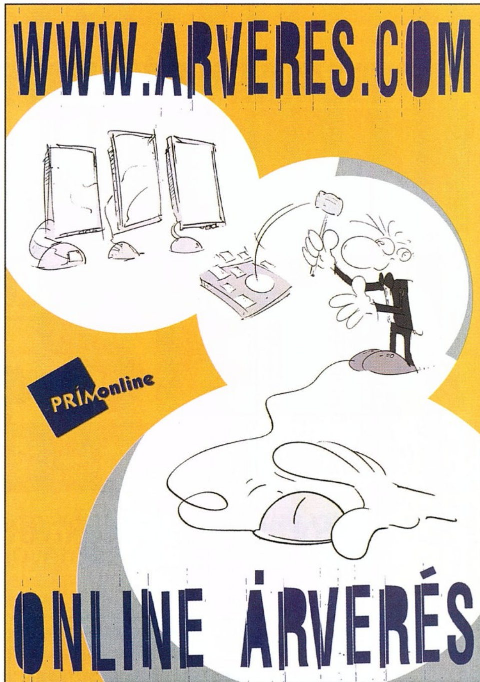
Bill Munns Gallery
www.munnsgallery.com

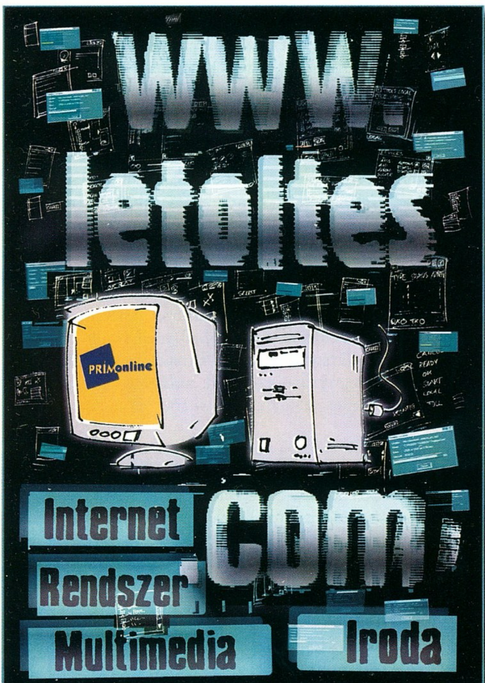
Szeretnéd magad kicsinek, bátortalannak érezni? Vágj bele egy gigászi 3D tervbe, majd nézd meg, mit is rejtenek ezek az oldalak. Bill olyan tájakat készített, ahol a fák nem egyszerűen fotorealisztikusak, csak onnan tudod, hogy ezek 3D renderelt képek, hogy a fotók soha nem lennének ilyen tökéletesek. Most tényleg – kimentünk az utcára, és rájöttünk, hogy a valóság teljesen gáz, inkább maradnánk a Munns galériában. Létrehozta a világ hét csodáját, és van külön szörnyek-lények szekció is. Pazar.

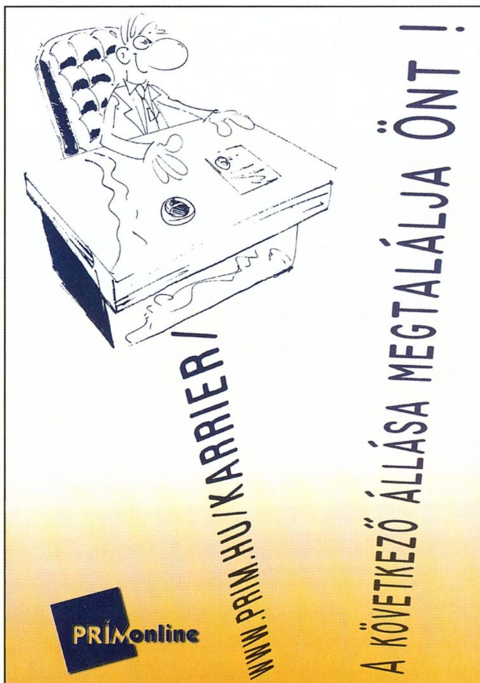


Óh, Bill Munns megváltoztatta az életünket. Nap, tenger, természet – ezt mind elfelejtettük.


a jól
informáltak
klikkje!
PRÍMonline
CLICK
CLICK
www.Prim.hu


WWW.ARVERES.COM
PRÍMonline
ONLINE ÁRVERÉS


www
letoltes
PRÍMonline
Internet
Rendszer
.com
Multimedia
Iroda


PRÍMonline
WWW.PRIM.HU/KARRIER/
A KÖVETKEZŐ ÁLLÁSA MEGTALÁLJA ÖNT !


Aki nem szereti az utánjárást, de szeret jól járni, nálunk vásárol!
PRIMonline
Internetes áruház!
Fotó-optika
Szórakoztató-elektronika
Irodatechnika
Számítástechnika
www.prim.hu
Kedvező árak otthonról!

PC Format
A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

Hardver, szoftver, játék – minden ami kell

A *PC Format* Piaci Séta rovata havonta közli a legkiválóbb programok, a legjobb minőségű hardverek, a legnyerőbb játékok és a legfontosabb kapcsolatok legfrissebb listáit.

PCF PIACI SÉTA

A *PCF Piaci Séta* virtuális katalógus, amely a véleményünk szerinti legjobb árukat kínálja neked, függetlenül attól, hogy milyen cég gyártotta és hol árusítja portékáját. A lista fejezetekre oszlik, s a termék megnevezése után tartalmazza az annak megvásárlásához szükséges adatokat, a szóban forgó áru néhány szavas leírását és lapunk százalékban kifejezett értékelését, mint a tájékozódás és a viszonyítás alapját. Az egyes termékcsoportok táblázata élén az ajánlott vételként kiemelt áru fényképét is közöljük.

A *PCF Piaci Séta* termékskálája a magazin koncepciója szerint rétegeződik. Nálunk minden megtalálható, amit egy igényes PC-tulajdonos megkívánhat. Mi nem csupán hagyományos számítógépes alkatrészeket és perifériákat kínálunk, hanem minden olyan eszközt, amely segíti Olvasóinkat az önkifejezésben, a komputer alkotó szellemű használatában. Ezért fordítunk különös figyelmet a grafikai- és a zenei, illetve hang-feldolgozó eszközökre és programokra, a multimédiás felhasználásokra és a hozzájuk szükséges különleges perifériákra. Nálunk a játékprogram is fontos, nemcsak afféle "kis színes", amolyan takargatnivalóan mellékes holmi.

A *PCF Piaci Séta* katalógusa – a Magyarországon eddig megszokott gyakorlattól eltérően – nemcsak a hazai üzletekben forintért megvásárolható termékeket ajánlja, hanem azokat is, amelyek esetleg még nem, vagy egyáltalán nem láthatók a magyar boltok polcain. Úgy véljük, ezzel a szemlélettel naprakészebben mutathatjuk be a PC világpiac legújabb kínálatát, amelyben akkor is élvezetes és hasznos lehet tallózni, ha sokunknak nincs lehetősége vagy szándéka rögtön megvásárolni a megcsodált terméket.

A MINŐSÉG NYOMÁBAN



140 A legjobb hardverek



144 A legkiválóbb szoftverek



146 A legjobb játékok

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Hol érdemes?

Ha e-mailen, interneten vagy közvetlenül a gyártótól vásárolsz, rendszerint a bolti áraknál olcsóbban kapod meg az árut. A boltokban ugyanakkor jobb a kiszolgálás, azonnal válaszolnak a kérdéseidre és ott rögtön megkapod, amit vettél. Ha levélben rendelsz, akkor minden a posta szolgáltatásain múlik, s országon belül is legalább egy nap, mire elér hozzád a küldemény. Mindig tedd el a számlákat, és nagyobb értékű vásárlásoknál használd a hitelkártyádat (ha van).

Az online vásárlás biztonságáról

Ha interneten vásárolsz és megadod a hitelkártyád számát, az nem kockázatosabb, mint ha telefonon közölnéd ugyanezt az adatot. Csak olyan internetes áruházból vásárolj, amelyik biztonsági programot (SSL) használ. A Navigator 3-ban a böngésző bal alsó sarkában látható kulcs-ikon teljes, ha az áruház biztosított adatátvitellel rendelkezik, és törött, ha nem. A Navigator 4-ben a kulcs helyett lakatot találsz, s erre az ikonra kattintva rákérdezhetsz az adatátvitel biztonságos voltára. Az Internet Explorer 3-ban a böngésző jobb felső sarkában lakat-ikon jelenik meg, ha biztonságos a site. Az Internet Explorer 4-ben ugyanez az ikon jobboldalt középen látható. Mindig csak olyan cégtől vásárolj a neten, amelynek site-járól már hallottál, s olyasvalaki ajánlotta neked, akinek a véleményében megbízol. Ha egy site zavarosnak tűnik, ne használd! Mindig nyomtasd ki a vásárlási tranzakciód szempontjából fontos képernyőket. Győződj meg róla, hogy a cég vállal-e szállítást Magyarországra (illetve Európába, vagy saját országának határain túlra) és ellenőrizd a szállítási költségeket!

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

3D GYORSÍTÓK Nem tudunk élni nélkülük

Gyorsuló látvány

A videokártya-piac legjelentősebb szereplői a közelmúltban hozták ki legújabb termékeiket, még több képkockát és még szebb képeket ígérve. Ha nem akarunk lemaradni, nekünk is váltanunk kell. Mindenki találhat a saját pénztárcájának megfelelő kártyát, bár a legjobbakért lassan csillagászati összegeket kérnek. A legújabb termékek mind AGP-sek, ezért ha régebbi gépünk van (vagy kevesebb a pénzünk), vegyünk egy második generációs PCI-kártyát, mondjuk egy Voodoo2-t.



ÚJ! 3D Blaster GeForce 256 Annihilator 61 900 Ft + ÁFA Creative Labs 80%

Megérkezett az első GeForce 256-os chippel szerelt videokártya, és első ránézésre nem is akármilyen: 32Mb RAM, 350MHz-es RAMDAC, 3,8 gigatexel/mp-es fill rate és négy 32 bites renderelőegység. Az integrált T&L (transform and lighting) azt jelenti, hogy az új kártya jelentősen felgyorsítja azokat a játékokat, amelyek támogatják ezt a funkciót. De mivel az ilyenek egyelőre még kuriózumnak számítanak, jobban tesszük, ha kivárunk.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
3D Blaster Riva TNT2	40 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	91%	Az Ultra vitathatatlanul a leggyorsabb chipset ilyen áron.
Viper V770 Ultra	51 500 Ft + ÁFA	Diamond	89%	Fantasztikus kártya, csak hát az ára...
WinFast 3D S320 II	43 900 Ft + ÁFA	Leadtek/M2	84%	TNT2-alapok, de gyatra driver.
Voodoo3 3500 TV	Nincs adat	3dfx	82%	Nem a leggyorsabb, de videofelvételek szerkesztésére is képes.

CD-ÍRÓK ÉS -ÚJRAÍRÓK Dolgozni csak pontosan, szépen...

Rakj rendet!

Ha gyorsan, könnyen és főleg olcsón akarsz adatokat archiválni, vagy ha kedvenc audiofájljaidat hagyományos CD-lejátszón is meg szeretnéd hallgatni, be kell szerezned egy CD-írót vagy -újraírót. Ha van még helyed a lemezek számára, megfelel egy jó minőségű "egyszer használatos" CD-R is. Ezek egyrészt olcsóbbak, másrészt gyorsabbak, mint a CD-RW-k.



ÚJ! CRX140E-RP Nincs adat Sony 92%

Tény, hogy nem a CRX140E-RP a műfaj Denise Richardsa, de ha egyszer egy CD-író ennyire jó, akkor kit érdekel? A Sony terméke 32x-es sebességgel olvas (tehát „hagyományos" CD-ROM-ként is megállja a helyét), 8x-osan ír és 4x-esen ír újra. A mellékelt szoftvercsomag párját ritkítja – még zenei szoftvereket is kapunk. A segédprogramok mellett a doboz sok minden mást is tartalmaz, például üres lemezeket és egy speciális filctollat.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CD-Writer Plus 8100I	78 900 Ft + ÁFA	HP	93%	4x-es írás, 24x-es olvasás, plusz ragyogó szoftverek.
ÚJ! CD-Writer Plus M820e	90 000 Ft + ÁFA	HP	90%	Kicsi és gyors: ami egy notebookhoz kell.
ÚJ! Plexwriter 8/4/32A	Nincs adat	Plextor	90%	Nagy teljesítmény jutányos áron.
ÚJ! PCRW 404K	Nincs adat	Philips	82%	Nem a leggyorsabb, de könnyen használható újraíró, sok extrával.

ASZTALI PC-K, avagy PC-k... az asztalon

Újat venni vagy bővíteni?

A számítógépek állandóan bővítésre szorulnak, ami az iparág fejlődése felől nézve örömteli, a pénztárcánk felől viszont kevésbé. Ha hardver és szoftver szempontból az igényesek közé tartozunk, a nyitott PC-s szabványoknak köszönhetően jó darabig fejleszthetjük gépünket. A tapasztalatok szerint jobban megéri csúcskategóriás számítógépet venni, mint egyenként pótolni az öregedő darabokat.



Time 600-3 XL Professional Nincs adat Time Computers 94%

Noha az Evesham Vale Athlon 600-as gyorsabbnak (!) bizonyult, az összesített eredmény alapján a Time Computers konfigurációját hoztuk ki győztesnek. A beépített DVD- és CD-R-meghajtó, továbbá a 256 Mb-os memória valóban magáért beszél, a 19 colos monitorról és a mellékelt szoftvercsomagról nem is beszélve. Az XL Professional mellett nem lehet elmenni. Az áráról pedig csak annyit: valamit valamiért...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
GameStation 3/V3	Nincs adat	Dan	94%	Nem olcsó, de fürge, és könnyen bővíthető konfiguráció.
Carrera Octan	Nincs adat	Carrera	90%	LG Studioworks monitor és Xentor TNT2 Ultra kártyával.
Gateway 550	Nincs adat	Gateway	89%	Jól néz ki, jól is működik, de sajnos túl zajos.
Vale Athlon 600	Nincs adat	Eversham	81%	Gyorsnak gyors, ám összességében nem tökéletes.

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK Értik a csíziót

Most repül a...

A digitális kamerák sosem voltak ilyen olcsók: növekvő felbontásukkal és tárolókapacitásukkal egyre jobb vételnek tűnnek. Ha a régi fényképezőgépünket akarjuk leváltani, izmosabb modellt kell választanunk – a 640x480-asok ideje lejárt, legfeljebb csak webes célokra felelnek meg. Ha már egyszer beruházunk, érdemes olyan extra funkciókért is fizetni, mint a zoom, a preview vagy a késleltetett exponálás.



CoolPix 950 300 000 Ft + ÁFA Nikon 92%

Ha jól el vagy engedve, lepd meg magad vele. Csinos kis darab, és ebben az árkategóriában a legjobb digitális kamera. Akár 1600x1200-as felbontásra is képes és háromszoros optikai zoom van rajta. Tudása mellett képminősége is egyedülálló. Az örök elégedetlenek kedvéért megkapjuk hozzá az Adobe Photoshop 5-ös verzióját, és négy tölthető elemet is, a hozzájuk való töltővel.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
FinePix 2700	232 000 Ft + ÁFA	Fuji	89%	Ergonómikus kivitelezés, jó minőségű képek.
RDC-4200	144 000 Ft + ÁFA	Ricoh	83%	Részletes képet ad, és a tévéhez is csatlakoztatható.
QV-5500SX	108 800 Ft + ÁFA	Casio	80%	Digitális sötétszoba és panorámakép-funkció.
GC-S5	151 920 Ft + ÁFA	JVC	79%	Nincsenek extrái, de azért jó képet vág hozzá.

DVD-MEGHAJTÓK A szemünk fénye



DVD-A03S 34 900 Ft + ÁFA Pioneer 90%

A DVD-AO3S először a lemezbehelyezés megújításával nyűgöz le (az autós CD-lejátszóknál láttunk utoljára ilyet), csak ezután jön a teljesítmény: DVD-meghajtóként 6x-os sebességre képes, a CD-ket pedig 36x-osan olvassa. A telepítése roppant egyszerű – ugyanazokat a csatlakozókat használja, mint egy hagyományos CD-ROM.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
PC-DVD Encore	36 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	91%	Meghajtó és MPEG2-dekódolás egyben.
PC-DVD Encore 6x	51 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	88%	Nagyszerű DVD-s meghajtó/kártya kombináció.
DVD-RAM	Nincs adat	LaCie	88%	Gyors, jól összerakott meghajtó.
SR-8583B	20 200 Ft + ÁFA	Panasonic	80%	Ez is megéri, és itt is dekóder kell a mozizáshoz.

Filmfesztivál

A DVD-s szoftverek egyelőre nem árasztják el a boltok polcait, kedvenc filmjeinket azonban már most jobb minőségben nézhetjük, mint korábban VHS-en. Egy DVD-meghajtó segítségével ízelítőt kaphatunk abból, mire képesek a házimozi-rendszerek. Az MPEG-2 dekódolásról természetesen gondoskodnunk kell, és ha nem a leggyorsabb PII-es processzort használjuk, be kell szereznünk egy dekóderkártyát.

JÁTÉKVEZÉRLŐK Remegő kézzel...



SIDEWINDER PRECISION PRO 16 350 Ft + ÁFA Microsoft 91%

A repülőgép-szimulátorok szerelmesei el sem tudják képzelni, mit veszítettek, ha még nem próbálták ki a Microsoft termékét. A Precision Pro rendkívül kényelmes fogással kényeztet, és használhatósága egy második generációs túlélőkésével vetekszik. A kapcsolók mind a helyükön vannak, és a nyolc kézreálló gombot a télikabátunkon is szívesen viselnénk. A Microsoft repszimes joystickját a legkényesebb ízlésű amatőr gépeltérítők is haszonnal forgathatják – és még az ára sem késztet leszállásra.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
SideWinder FF Wheel	38 020 Ft + ÁFA	Microsoft	91%	A legjobb force feedbackes kormány, amit csak el tudsz képzelni.
Cyborg 3D Digital Stick	14 800 Ft + ÁFA	Saitek	90%	A joystickok királya: futurista külső hatékonysággal párosítva.
Wingman Gamepad Extreme	10 870 Ft + ÁFA	Logitech	87%	Programozható makrógomb és döntésérzékenység.
Wingman Formula Force	44 580 Ft + ÁFA	Logitech	86%	Masszív kormány jól eltalált force feedbackkel.

Játszani is engedd!

A force feedback a joystickok és a kormánykerekek piacán is forradalmi változásokat hozott: az arcade játékok és az autóversenyek kedvelői manapság már nehezen tudnak meglenni nélküle. Ha megelégszünk a gamepaddel, ügyeljünk arra, hogy a mai játékok igényeinek megfelelően, elegendő gomb legyen rajta. A Quake és társai irányításához egy jó egér is megteszi.

BEVITELI ESZKÖZÖK Kívülről belülre...



ÚJ! IntelliMouse Explorer 14 780 Ft + ÁFA Microsoft 71%

Rosszul hangzik, hogy már egy egér is ennyibe kerül, de vegyük észre, hogy itt nem holmi kacatról van szó. Az IntelliMouse Explorerben nincsenek mozgó alkatrészek: a helyzetét optikai módszerrel érzékeli. Azon túl, hogy nem megy tele porral, a fogása is kényelmes, és a görgő segítségével sokkal egyszerűbbé válik a weboldalak nézegetése. Az árán túl az egyetlen kifogás csak az lehet ellene, hogy nem vezeték nélküli.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Intuos (A6)	52 900 Ft + ÁFA	Wacom	92%	Roppant hasznos rajztábla, nagyszerű driverrel.
Wireless Lifetime Class.	Nincs adat	Key Tronic	91%	Vezeték nélküli, tehát kis asztalra ideális.
Cordless Wheel Mouse	12 900 Ft + ÁFA	Logitech	90%	Gyerekjáték installálni, ergonómikus és vezeték nélküli.
Intellimouse Pro	14 690 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Elképesztően kényelmes kisegér, görgővel felszerelve.

Egerek és emberek

Az egér és a billentyűzet nem tartozik a technika legmodernebb csúcsteljesítményei közé, mégis nehéz elképzelni, mihez kezdenénk nélkülük. Mostanában egyre inkább előtérbe kerülnek az ergonómiai szempontok, az ínhüvelygyulladás ugyanis hosszú időre harcképtelenné tehet minket. A legfontosabb, hogy mindkét eszköz jól kézre essen. Ha sokat játszunk 3D-s játékokkal, fontoljuk meg a gyorsabban reagáló USB-s eszközök beszerzését.

MODEMEK Az idő pénz



USR 56K Professional Message 39 990 Ft + ÁFA 3Com 92%

Okos, szép, és sokkal többre használható, mint egy átlagos modem. Még PC sem kell hozzá: faxokat és szöveges üzeneteket azonnal tud fogadni. Termetes darab, de tele van gombbal, így kedvünkre mazsolázhatunk a távollétünkben érkezett üzeneteinkben. Természetesen modemként is megállja a helyét: gyors és megbízható is egyben. A Professional Message a tökéletes kommunikációs megoldás.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Typhoon Internal 56K	Nincs adat	Eagle Marketing	91%	Alkalmi vétel: gyorsaság kitűnő szoftverrel kombinálva.
Supra Express 56e Pro	22 900 Ft + ÁFA	Diamond	90%	Olcsó, de egyáltalán nem rossz. .
Safire 560 Voice	Nincs adat	Lasat	89%	Kinézetre pompás, és jó áron nyújt kimagasló minőséget.
56 Voice Desktop	Nincs adat	Pace	80%	A mellékelt szoftvercsomagban mindent megtalálsz.

Modem talking

Az ingyenes internetszolgáltatók (várható) megjelenésével és a modemek folyamatos fejlődésével az internetes barangolás ára is csökkenésnek indult. Lassan egyeduralkodóvá válnak az 56K-s modemek. Ez persze csak elméleti sebesség, de a régebbi 33,6-osokhoz képest jelentős a különbség. Csak V.90-es szabványon működő terméket vegyünk, és kérdezzünk rá a külön szolgáltatásokra is.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

MONITOROK A lélek tükrei

Lap és átló

Mivel a szemünk világa mindennél drágább, a monitor a számítógép legfontosabb tartozéka. Érdemes a lehetőségek szerint minél több pénzt rájuk költeni. A jó katódsugaras monitor négy legfontosabb tulajdonsága: széles képátló, nagy felbontás, magas képfrissítési frekvencia és kis képponttávolság. A jövő az LCD- és a TFT-képernyőké (és a digitális technikáé), de ha jó ár/teljesítmény-arányt keresünk, egy darabig még ne váltsunk képet.



VPD 150 393 200 Ft + ÁFA ViewSonic 93%

Első pillantásra úgy tűnik, mint valami rossz tréfa. Egy 15 colos modell kb. 300 ezer forintért?! Na neee... Persze nem holmi vietnami gagyiról van szó, hanem egy digitális TFT-monitorról. A kép kristálytiszta, és kalibrálni sem kell. Az elegáns ékszerdoboz beépített hangszórókkal is rendelkezik, sőt a képet kilencven fokkal elforgatva "portrénézetre" is válthatunk. Te kis drága...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Flatron 795FT Plus	115 830 Ft + ÁFA	LG	91%	Jó tulajdonságokkal rendelkező 17 colos modell, káprázatos áron.
SyncMaster 700FT	127 300 Ft + ÁFA	Samsung	91%	Torzításmentes képet nyújt lenyűgöző technikai jellemzők mellett.
PT 795	251 000 Ft + ÁFA	ViewSonic	89%	Borsos árú, de káprázatos. (Nem úgy.)
Sony MultiScan G200	129 000 Ft + ÁFA	Sony	86%	Stabil, rajzos kép valósághű színekkel.

HORDOZHATÓ ESZKÖZÖK Elhordják magukat

Mint a nagyok

Ha sokat utazik az ember, a PC szállítása csak bizonyos nehézségeket vállalva oldható meg. Ilyenkor jönnek számításba a PDA-k, a notebookok és az egyéb hordozható számítógépek. Ha nem akarunk kompromisszumot kötni, a notebookot kell választanunk. Ellenben ha csak egyszerű feladatokat akarunk megoldani, jobb szolgálatot tesznek a PDA-k. Napjaink sztárja a Psion 5, de a Win CE-t használó gépek is népszerűek. Említést érdemel még a Communicator, amelybe egy telefont építettek be (vagy fordítva).



Vaio PCG-C1X 600 000 Ft + ÁFA Sony 93%

A Sony hordozható gépe méretétől eltekintve nem sokban különbözik egy 266MHz-es Pentium MMX-szel, 64Mb RAM-mal és 4,3Gb-os merevlemezzel szerelt asztali PC-től. A C1X a fentieken túl csúcsminőségű TFT-s LCD-képernyőjével is rabul ejti használóját, melyen 16 bites színmélység mellett 1024x480-as felbontásban futtathatók a programok. Szót kell még ejtsünk a beépített hangkártyáról és kameráról, valamint a V.90-es modemről is...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
9110 Communicator	237 600 Ft + ÁFA	Nokia	89%	Mobiltelefon és PC egyben.
Psion Series 5MX	159 900 Ft + ÁFA	Psion	88%	A leggyorsabb, legszebb kéziszámítógépek egyike.
Palm V Organiser	129 000 Ft + ÁFA	3Com	88%	Jó felépítésű, könnyen kezelhető palmtop.
E.Four Mini-mail pager	Nincs adat	PageOne	85%	Egyszerűen kezelhető pager, ingyenes webhasználattal.

PRINTEREK Ameddig a föld kerek...

Házi nyomdák

Lézer vagy tintasugaras – ez itt a kérdés. És a válasz? Attól függ, szöveg vagy színes ábra. Bármelyikről van is szó, a lényeg a felbontás – minél nagyobb, annál jobb. Az elsősorban szövegekhez használt lézerprintereknél a sebesség is elsőrendű tényező. A színes tintasugarasok egy része fotóminőségű képek előállítására is alkalmas, de vigyázzunk: az ehhez szükséges tinta és festék nagyon drága is lehet.



DeskJet 710C 38 900 Ft + ÁFA Hewlett Packard 92%

Fotóminőségű nyomtatás elfogadható áron. A 710C-t kisebb irodák számára ajánlják, de az otthoni felhasználók is megengedhetik maguknak. A nyomtató a HP saját tintasugaras technológiáját, a PhotoREt II-t használja, és percenként 6,5 oldal kinyomtatására képes. Nem a legkisebb darab, de a mindennapos használatot legalább jól bírja. A használata roppant egyszerű, és akár sima, akár fényes papírra dolgozik, látványos lesz az eredmény.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ArtJet 20	Nincs adat	Lexmark	90%	Átlagon felüli minőség és funkcionalitás.
Stylus Photo 750	69 900 Ft + ÁFA	Epson	89%	Nyomtatási minőségével magasra tette mércét.
Stylus Photo 1200	138 000 Ft + ÁFA	Epson	89%	Ha a több jobb, ez nagyon jó – a 750-es A3-as változata.
Canon BJC-6100	59 900 Ft + ÁFA	Canon	84%	Masszív felépítés, gyorsaság és jó minőség.

SZKENNEREK Gépek és képek

Mindenre képesek

Faxolás, fénymásolás, képszerkesztés: nincs több gond, ha szert teszünk egy jó szkennerre. A "képolvasók" kisebbek, olcsóbbak, gyorsabbak, mint valaha, és már nemcsak a profi grafikai stúdiókban találkozhatunk velük. Immár alapkövetelmény a 600 dpi és a 24 bites színmélység. Ne érjük be az olcsóbb kézi szkennerekkel: síkágyas társaik sokkal több szolgáltatással és nagyobb kényelemmel hálálják meg a magasabb árat.



Microtek Scanmaker X6 49 900 Ft + ÁFA Microtek 90%

A Scanmaker X6 alacsony árát meghazudtoló képminőséget és barátságos szoftvereket kínál. USB-perifériáról van szó, tehát installálás után nem kell újraindítanunk a gépet. A mellékelt programok között az Adobe PhotoDeluxe-ot ugyanúgy megtaláljuk, mint az Ulead PhotoImpact 4.2-t. A ScanWizard elnevezésű driver majdhogynem profi szolgáltatásokat nyújt, és nagyszerű másolatok készíthetők vele. A Microtek terméke minősége mellett a sebességével is kitűnik.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Black Widow 4830 Pro	12 900 Ft + ÁFA	Devcom	88%	Jó minőség reklámáron.
Paperport Strobe	Nincs adat	Visioneer	88%	Designos külsőbe rejtett színbűvész jó szoftverekkel.
Colorado Direct	15 900 Ft + ÁFA	Primax	87%	Gyors és pazar, csak a szoftver zavar.
Umax Astra 610S	34 900 Ft + ÁFA	Umax	83%	Jó minőség, de kissé puritán driver.

HANGKÁRTYÁK Fülbevalók és fülbemászók



SoundBlaster Live! Player 1024 38 000 Ft + ÁFA Creative Labs 95%

Két hangszóró- és egy digitális kimenet, belső csatlakozók a modem és a CD-ROM számára, belső S/P-DIF-csatlakozó, továbbá rengeteg szoftver – a Creative éppen csak a számítógépet nem mellékeli a kártyához. Pedig ha megtenné, rögtön hallhatnánk, milyen kiváló a Live! Player 1024 zenehallgatáshoz, DVD-hez és játékokhoz egyaránt. Említést érdemel a Movie Mode is, amellyel filmnézés közben meglepő hangminőség-javulást érhetünk el.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
MaxiStudio ISIS	Nincs adat	Guillemot Int	92%	Játékra és zenehallgatásra is kiváló, bár kissé drága.
TerraTec EWS88MT	Nincs adat	TerraTec	90%	A csúcsok csúcsa, de kizárólag profiknak.
PowerVertex2 SuperQuad	Nincs adat	TechWorks	90%	Kitűnő 3D-s hang, négy hangszóró támogatása és S/P-DIF-bemenet.
Aztech PCI 288	Nincs adat	Auratek	90%	Zenehallgatásra és DVD-hez is ajánlják, ráadásul nem is drága.

Bábeli hangzavar

Tény, hogy a grafikus kártyák felvarrták a PC-s játékok arcát, de a virtuális valóság nem lenne teljes, ha nem egyre tökéletesebb hangkártyák húznák hozzá a talpalávalót. Itt is meghonosodott a 3D, elsősorban a Creative Labs-féle Environmental Audio és az Aureal kifejlesztette Vortex2-nek köszönhetően. Ha zeneszerzéssel is foglalkozunk, olyan kártyát válasszunk, amely minél több MIDI-csatorna kezelésére képes.

HANGSZÓRÓK Magasak és mélyek



ÚJ! Digitheatre Nincs adat VideoLogic 87%

Nagy, szürke és hangos. Nem valószínű, hogy az ún. átlagos felhasználók közül sokan vesznek majd ilyet – a Digitheatre inkább azoknak éri meg, akik komolyabban DVD-znek. Igazából ők tudják értékelni, hogy a Dolby Digital-dekóder többféle felállást támogat (beleértve a Pro Logicot is), a távirányítóval pedig a hangerőtől kezdve a surround balance-ig mindent beállíthatunk. A hangszórók különösen a mélyebb régiókban jeleskednek.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACS 48	35 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	90%	Kitűnő hangminőség, még hangosan is.
ACS 305	40 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	89%	Négyhangszórós rendszer jó szoftverrel.
ADA 305	39 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	91%	Digitális hang, kitűnő kezelőszervekkel és bődületes subwooferrel.
Desktop Theater 5.1 Dig.	74 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	80%	Kicsi, de jó minőségű hangszórók.

Dobozolt hangok

Ki emlékszik már azokra a rekedtes hangú apróságokra, amelyek a zene szent nevét megcsúfolva kellették magukat a monitorjaink mellett? A legmodernebb termékek már mélysugárzót is magukban foglalnak, és csak úgy dübörög belőlük a basszus. Ha van DVD-nk, három hangszóró már nem is elég. Amennyiben Windows 98-at használunk, éljünk az USB nyújtotta lehetőségekkel.

ADATTÁROLÁS Hová dugtad?



DeskStar 34GXP Nincs adat IBM 91%

Ezt a 34Gb-os behemótot a gyártó érdekes módon nem szerverekbe, hanem az otthoni felhasználók gépébe szánja. A 34GXP már az új ATA-66-os szabvány alapján készült, ami elméletileg 66 Mb/s-os átviteli sebességet jelent. Több mint 60 CD teljes anyaga fér rá (floppyban ezt már ki sem lehet fejezni), így teljesen mindegy, mekkora a jelenlegi merevlemezünk, hogy ezzel nem ér fel, az biztos (hacsak nem vagyunk mi magunk is egy szerver).

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ZIP 100 USB	36 900 Ft + ÁFA	Iomega	91%	A 3.5-es floppy utóda.
FlipDisk	Nincs adat	Amacom	90%	Egyszerre sok adatot mozgathatsz.
Diamond Max Plus 5120	Nincs adat	Insight	90%	20,4Gb!!!
OnStream 30Gb Digital Drive	Nincs adat	CMS Pheripherials	88%	Gyors, rugalmas és könnyen használható szalagos meghajtó.

A méret a lényeg

A merevlemezek napról napra több adatot nyelnek el. Már a legolcsóbb merevlemezek is 4Gb befogadására képesek, a csúcsmodellek pedig meg sem állnak 20Gb alatt. Ha gyakran cserélünk adatokat, értelemszerűen olyan meghajtót vegyünk, amilyen a kollégák többségének van. Ha viszont csak a személyes dolgaink között vágunk rendet, mérjük fel, mekkora sebességre, méretre, illetve fajlagos költségre tartunk igényt.

VIDEÓ Csapó indul!



Buz 49 900 Ft + ÁFA Iomega 93%

A Buz egy M-JPEG-es képlopó- és videoszerkesztő rendszer, amely az ehhez szükséges hardvert és szoftvert is tartalmazza. Hagyományos IDE-merevlemezre is jól dolgozik, de a legjobb eredményt akkor produkálja, ha egy jófajta SCSI-vincsesztert vagy egy Iomega Jaz-meghajtót csatlakoztatunk hozzá a mellékelt Ultra SCSI-kártyán keresztül. A szoftveres oldalt az MGI-féle VideoWave jelenti. Ezzel a programmal könnyen másolhatunk anyagokat videomagnóról, látványos effekteket használhatunk és rengeteg lehetőséget kapunk egyéni ötleteink megvalósítására.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
MV1	Nincs adat	Canon	91%	Nagyon-nagyon jó minőségű, ám nagyon drága.
Studio 400	71 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	90%	Profi editáló, és csínján bánik a merevlemezzel is.
Fast AV Master 98	179 000 Ft + ÁFA	Fast Electronic	90%	PCI-os képlopó "hangos" lehetőségekkel.
Mirovideo Studio DC10	70 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	82%	Videodigitalizálás és editálás, jó szoftverekkel megspékelve.

Házimozi

A saját filmek forgatása egyre egyszerűbbé válik a digitális videokamerák és a videodigitalizáló-kártyák árzuhanása következtében. Az előbbieket persze továbbra sem adják ingyen, de ha belegondolunk, hogy az efféle szerkezetek mire képesek, az ár sem lesz olyan ijesztő. Ha pedig megelégszünk a gyengébb minőséggel, néhány tízezer forintért archiválni tudjuk a nyaraláson készült felvételeinket.

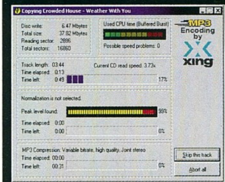
PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

ALKALMAZÁSOK Kedvenc felhasználói programok

SZOFTVERSZTÁROK

Hat program, amely megrengette a világot.



AUDIOCATALYST

Xing 80%

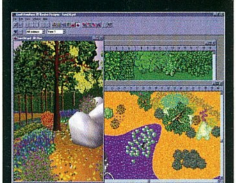
Az *Audiocatalyst* MP3-akat készít zenei CD-kből és audiofájlokból. A puritán interfész senkit se tévesszen meg: a programban rengeteg funkciót rejtettek el. Rippelési sebességével csak az az igyekezet veheti fel a versenyt, amellyel a szolgáltatód le fogja venni a szerverről a zenei gyűjteményedet.



CUBASE VST

Steinberg 90%

Az árcédula teljesen egyértelművé teszi, hogy a programot profi zenészeknek szánták. Erről rövid használat után egyébként magunk is meggyőződhetünk. A *Cubase VST* segítségével PC-nkből egy csapásra hangstúdió lesz rengeteg effekttel, 64 audiocsatornával, valós idejű MIDI-szerkesztéssel és hasznos keverési funkciókkal.



GEOFF HAMILTON'S 3D GARDEN DESIGNER

GSP 82%

Nyugi, jó helyen vagy, nem kell mindjárt rosszra gondolni – a kerttervezés nagyon is érdekes dolog. A program egy tévésorozat alapján készült, de a PC-s adaptáció során dicséretes munkát végeztek. A teljesen 3D-s szerkesztési funkciók mellett nagy hasznát vehetjük a mellékelt növényhatározónak is.

DTP, azaz Dévényi Tibor pizsamája. Vagy mégsem...

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
PageMaker 6.5 plus ÚJ!	199 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Egyszerű, de professzionális.
PagePlus 5 ÚJ!	Nincs adat	Serif	83%	A sok extra ellenére is könnyen kezelhető.
Publisher 9	24 860 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Megéri az árát. Sok helppel, cliparttal és sablonnal.

GRAFIKAI PROGRAMOK Ha mindenképp kell egy

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CorelDRAW 9	187 900 Ft + ÁFA	Corel	90%	Népszerű programcsomag új effektekkel és jó clipart-gyűjteménnyel.
Illustrator 8	159 900 Ft + ÁFA	Adobe	94%	A rajzprogramok csúcsa. Gyors és könnyen kezelhető.
Paint Shop Pro 6 ÚJ!	31 890 Ft + ÁFA	Jasc	92%	Felhasználóbarát program elképesztő mennyiségű eszközzel.
Picture It! 2000	11 400 Ft + ÁFA	Microsoft	82%	Hatékony képszerkesztő, teljes körű helppel.
PhotoDeluxe 3.0 ÚJ!	19 900 Ft + ÁFA	Adobe	93%	Ebben a kategóriában ez nyújtja a legtöbb extrát.
PhotoDraw 2000 ÚJ!	38 690 Ft + ÁFA	Microsoft	81%	Intuitív program látványos interfésszel.
Photoshop 5.5	269 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Remek új eszközök. Ez a legjobb képszerkesztő.

INTERNET Hálót borít rád az éj...

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Director 7 Shockwave	389 900 Ft + ÁFA	Macromedia	89%	Rengeteg dologra használható webszerkesztő, de bonyolult és drága.
Dreamweaver 2	139 900 Ft + ÁFA	Macromedia	93%	A webszerkesztők királya. Pehelykönnyen kezelhető.
Fireworks 2	79 900 Ft + ÁFA	Macromedia	85%	Könnyen elsajátítható webes grafikai alkalmazás.
Homesite 4	33 260 Ft + ÁFA	Allaire	88%	HTML-szerkesztő. Honlapfelügyelet, WYSIWYG stb.
Image Styler	59 900 Ft + ÁFA	Adobe	88%	Profiknak szánt grafikai alkalmazás kifinomult funkciókkal.
Internet Explorer 5.0	Ingyenes	Microsoft	–	Minden eddiginél több (és jobb) funkció.
InvisiMail	Nincs adat	Virtually OnLine	92%	E-mail titkosítás a háttérben.
MailPlus	Nincs adat	Software Center	91%	E-mail-szerkesztő és -kezelő. Jól illeszkedik más e-mailes csomagokhoz.
Navigator 4.6	Ingyenes	Netscape	–	Jó, de nem annyira, mint az IE5.
Net.Medic	Nincs adat	Wick Hill	90%	Felismeri az internettel kapcsolatos problémákat, de nem orvosolja őket.
Painter 5.5 Web Edition	129 900 Ft + ÁFA	MetaCreations	92%	Rendkívül könnyen kezelhető webszerkesztő.

MULTIMÉDIA Magyar nyelven

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
A II. világháború története	4 990 Ft	Europress	74%	Könnyű kezelés, színes ismeretanyag, kellemes megjelenés.
Ablakzsiráf	4 990 Ft	Europress	64%	Ablakzsiráf CD. Ne legyenek nagyok az elvárásaink!
Autóatlasz '99	6 000 Ft	WoodStone	71%	Gyors, könnyen kezelhető autóatlasz.
Elveszett szavak nyomában	5 990 Ft	CyberStone	87%	Kalandjáték, nyelvoktató, mese és rejtvénygyűjtemény.
Fantasztikus Matekváros	5 990 Ft	CyberStone	78%	Színvonalas grafika, ötletes feladatok. Ajánljuk!
Irodalmi kincsestár	6 500 Ft	Woodstone	70%	Lakótelepi panelnappaliban előadásra készülő irodalmárok számára!
Manó ÁBÉCÉ	4 950 Ft	Profi-Média	86%	Ötletes feladatok és kedves grafika. Kicsiknek is!
Seholsincs kastély	5 990 Ft	Color Plus	86%	Hangulatos mesejáték, ravasz logikai feladatokkal.
SzuperAgy	5 990 Ft	Cyberstone	86%	Szellemi kihívásokra vágyó gyerekeknek.
A természet enciklopédiája	9 900 Ft	Panem	92%	Egyedülállóan színes ismeretanyag. Igényes.
Tolnai Világlexikona	3 990 Ft	Cyberstone	74%	Nagy ismeretanyag és kellemes megjelenés.
Tomi és az álomcsapda	5 990 Ft	Cyberstone	90%	Kedves, aranyos, szellemes, profi.
Világatlasz '99	8 000 Ft	WoodStone	73%	Világatlasz, mit is mondhatnánk.

PC Format A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

ALKALMAZÁSOK Kedvenc felhasználói programok

IRODAI PROGRAMOK Miről álmodik a titkárnő?

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
MS Office 2000	114 900 Ft + ÁFA	Microsoft	94%	A legjobb irodai programcsomag.
WordPerfect Office 2000	122 950 Ft + ÁFA	Corel	85%	Irodai csomag rengeteg funkcióval. Elegánsabb, mint valaha.

PLUG-INEK Képszerkesztés felsőfokon

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Chromatica	Nincs adat	Chroma Graphics	79%	Színhelyettesítő alkalmazás profiknak.
Four Seasons	Nincs adat	Rayflect	80%	Hogyan rajzoljunk egyszerűen, gyorsan égboltot.
Genesis VFX	Nincs adat	GenesisFX	88%	A fények játéka: plug-in-gyűjtemény.
Intellihance Pro 4.0	69 900 Ft + ÁFA	Extensis	92%	Plug-in számítógépes grafikákhoz és fotókhoz.
Photographics	49 900 Ft + ÁFA	Extensis	90%	Illustrator-típusú plug-in. A "szöveg-szerkesztő".
Photographic Edges 4.0	Nincs adat	AutoFX	88%	Jól használható "képkeretező" program.
PhotoTracer	Nincs adat	Rayflect	82%	Drótvázas modellekből renderelt képeket állít elő.
Ulead Gif-X	Nincs adat	BIT	85%	Egy GIF és némi ügyesség egyenlő animáció.

HANG ÉS ZENE Kakofónia

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACID	Nincs adat	Sonic Foundry	91%	Több mint sequencer. Könnyen manipulálható hangminták.
Audiocatalyst	Nincs adat	Xing	80%	Fürge MP3-készítő rengeteg funkcióval.
Cakewalk Pro Audio 8 ÚJ!	Nincs adat	Et Cetera	92%	Nagyszerű sequencer jó hardvertámogatással.
Cubase VST	188 810 Ft + ÁFA	Arbiter	90%	A legnagyobb profik is erre esküsznek. Drága, de megéri.
Making Waves Audio ÚJ!	Nincs adat	Orion Dist.	90%	Olcsó, de hatékony zeneszerkesztő nagyszerű hangmintákkal.
Music Maker Pro	133 700 Ft + ÁFA	MAGIX Ent	90%	Csinálj saját zenét és videót. Tud MP3-at is.
Rebirth RB338	Nincs adat	Arbiter Group	90%	Jól használható zeneszerkesztő a dance music kedvelőinek.
Sound Studio Gold	Nincs adat	Evolution	91%	Olcsó, de sokat tudó sequencer.
MusicMatch Jukebox 4.3 ÚJ!	Nincs adat	Media Gold	93%	Kiváló MP3-készítő. Támogatja a WMA-t is.

SEGÉDPROGRAMOK Etesd meg az egered!

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Brownbag Memorymate	Nincs adat	Atlantic Coast	90%	Meglepően hasznos adatbázis-készítő.
Conversions Plus	Nincs adat	Dabs	81%	Ha fájljaink konvertálásra szorulnak.
Diskclone Extra Strength	Nincs adat	Quarterdeck	87%	Merevlemezek másolása bármilyen OS alatt, adatvesztés nélkül.
First Aid 2000	13 070 Ft + ÁFA	McAfee	85%	Megelőző védelem PC-k számára.
Invisimail	Nincs adat	Virtually Online	92%	Nagyszerű e-mail-titkosító program, hogy ne kelljen senkinek az orrára kötni.
Laplink Professional	Nincs adat	Travelling Software	90%	Hogyan csatlakoztassunk laptopot asztali géphez.
McAfee Office	23 900 Ft + ÁFA	McAfee	90%	Kedvező árú rendszerkarbantartó program Windowshoz.
Omniform 4.0	Nincs adat	Comp Unlimited	92%	Öröm lesz vele űrlapot készíteni.
Partition Commander	15 250 Ft + ÁFA	V Communications	91%	Olcsó segédprogram a merevlemezek újraparticionálásához.
QuicKeys	Nincs adat	CE Software	94%	Remekül testreszabható program a leggyakoribb feladatok megkönnyítésére.
TF2000	Nincs adat	Eye-t Technology	90%	Y2K-javító program. Bármilyen gépen fut.
VirusScan Platinum	19 060 Ft + ÁFA	McAfee	89%	Heurisztikus, naprakész vírusirtó.

VIDEÓ Üsd, vágd

NÉV	ÁR	CÉG	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
VideoStudio	32 200 Ft + ÁFA	Ulead Systems	85%	Egyszerűen kezelhető, netbarát mozgóképszerkesztő.
VideoWave 2	Nincs adat	MGI Software	90%	Az olcsó editálóprogramok legjobbika.

SZOFTVERSZTÁROK

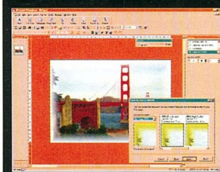
... rivaldafényben.



INTERNET EXPLORER 5

Microsoft

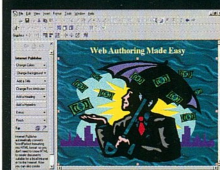
A Microsoft böngészőjének legfrissebb verziója rengeteg módon segíti a barangolást a neten. A programcsomagban megtalálható az *Outlook Express* is, ami az elektronikus levelezés és a hírcsoportok olvasásának minden nyűgét leveszi a vállunkról. Az IntelliSense-technológia és az automatikus keresés meggyorsítja a rutinjellegű műveleteket. Az *IE5* weboldala az online frissítést is lehetővé teszi.



PHOTODRAW 2000

Microsoft 81%

A korábbi programokkal ellentétben a *PhotoDraw 2000* objektumalapú képszerkesztést kínál, amely leginkább a vektorgrafikus ábrákhoz hasonlítható, szabadon szerkeszthető végeredményt ad. A vektoros rajzok készítése processzorigényes feladat, a rendelkezésre álló eszközök pedig kevésbé rugalmasak, mint a bittérképek esetében, a profik azonban ne hagyják ki.



WORDPERFECT OFFICE 2000

Corel 85%

Azok a cégek, amelyek megpróbálnak betörni a MS vadászmezőire, előbb-utóbb alárendelt szerepre kényszerülnek. A *WordPerfect Office 2000*-rel szintén ez a helyzet. A Corel programcsomagját azonban korántsem lehet végleg leírni, különösen annak tudatában nem, hogy a MS terméke árban nem versenyezhet vele. A csomag ásza egyértelműen a *WP* szövegszerkesztő, amely több, jobb és kifinomultabb lehetőségekkel bír, mint eddig bármikor.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

JÁTÉKOK A *PC FORMAT* 100-AS LISTÁJA

HADSEREG!

Hív a PC, vár a haza! Hat felső kategóriás háborús játék.

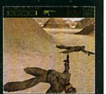
COMBAT FLIGHT SIM WWII



Microsoft
85%

Térj vissza a régi időkbe és szedj le néhány friccet ebben a valószerű szimulátorban.

DELTA FORCE



NovaLogic
90%

Lehet, hogy nem igazán gusztusos látvány, de az orvlövészkedés még sohasem volt ennyire élvezetes. Most pedig itt a folytatás, és az is szakít!

FIGHTER SQUADRON



Activision
89%

A legvalószerűbb és legélvezetesebb második világháborús repülőgép-szimulátor. Légipárbajok minden mennyiségben.

HIDDEN & DANGEROUS



Take 2
92%

Legfőbb vágyad volt részt venni a második világháborúban? Ebben a játékban kiélvezheted a rejtőzködés és mesterlövészkedés minden szépségét. Igazi taktikai ínyencfalat.

KA-52 TEAM ALLIGATOR ÚJ!



GTi
88%

Lehet, hogy ez a helikopter még csak a tervezőasztalon létezik, mindenesetre ebben a szimulátorban elég életszerűnek tűnik. Egyszerűen nagyszerű.

WORLD WAR II FIGHTERS



EA
87%

Légipárbaj a lehető legakciódúsabb kiadásban. Baj viszont egy szál sincs vele.

És ami kimaradt:

Actua Soccer 3	85%
Corsairs	80%
F-16 Multirole & MiG-29	90%
Heroes of Might & Magic 3	80%
Klingon Honor Guard	90%
Knights and Merchants	85%
Rogue Squadron	81%
Soul Reaver	81%
Speed Busters	82%
Star Trek: Federation	80%
Street Wars	81%
WarBirds	85%

CÍM	KIADÓ	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Age of Empires 2	Microsoft	92%	Több extra, mint a legexkluzívabb BMW katalógusban.
Aliens vs Predator	Fox Int	91%	Változatos és izgalmas játékmenet, lebilincselő hangulat.
Alpha Centauri	EA	92%	Futurisztikus „istenszimulátor". Ragyogó ötletek, a végtelenségig játszható.
Apache Havoc	Empire	90%	Egyet fizetsz, kettőt kapsz. Részletesen kidolgozott helikopterszimulátor.
Baldur's Gate	Interplay	86%	Az AD&D Forgotten Realms-ében játszódó RPG, számtalan varázslattal.
Braveheart	Eidos	86%	Kívül-belül gyönyörű. Főleg a csatajelenetek.
Brian Lara Cricket	Codemasters	88%	Jól játszható és valósághű krikettprogram. Csak rajongóknak!
Broken Sword	Sold Out	80%	A legjobb „kattingatós" kalandjátékok egyike. Ha sietsz, most olcsóbban hozzájutsz.
C&C: Tiberian Sun	EA	90%	A C&C régen várt harmadik része. Jött, látott és ismét győzött.
Castrol Honda 2000	Midas Int	86%	Szemrevaló darab, különösen az elődjéhez képest.
Chessmaster 7000 ÚJ!	Learning Co	87%	Jelenleg a legjobb PC-re kapható sakkprogram – bár nagyon nehéz.
Civ 2: Test of Time	MicroProse	82%	Minden, ami a maratoni civilizációépítéshez kell.
Cutthroats	Eidos	82%	Nem lehet abbahagyni, csakúgy, mint a klasszikus Pirates!-t. Hatalmas területen játszódik.
Darkstone	EA	81%	Kiemelkedően jó RPG, nagyszerű irányítással és grafikával.
Descent 3	Virgin	88%	Az egyik legjobb kísérlet a 3D-s lövöldözősök megújítására.
Drakan	GTi	80%	Légiszállítású akció (köszönhetően egy sárkánynak) földközeli felderítéssel körítve.
Driver	GT	89%	Sziporkázóan eredeti autószimulátor egy rakás beállítással.
Dungeon Keeper 2 ÚJ!	EA	85%	Pokolian jó stratégia, de jobb is lehetne.
Edgar T's Extreme Biker	Havas	88%	Ostromold meg a motoros légiakrobatika csúcsait ezzel a realisztikus játékkal.
European Air War	MicroProse	88%	Pazar grafika és kitűnő campaign jellemzi ezt gyöngyszemet.
EverQuest	Sony	85%	3D-s online RPG. Elég széles, de nem elég mély.
Expert Pool	GTi	87%	Kiemelkedő biliárdszimulátor testi valójukban megjelenő ellenfelekkel és nagyszerű irányítórendszerrel.
F-22 Lightning 3 ÚJ!	Nova Logic	82%	Jó szimulátor, főleg kezdőknek. Hálózati multiplayer lehetőséggel.
F/A-18 Super Hornet	Digital Int.	88%	Annyira lenyűgözte az USA haditengerészetét, hogy azóta ezzel toborozzák az újoncokat.
Falcon 4.0	MicroProse	89%	Precízen pontos, realisztikusan valósághű. Kell ennél több?
FIFA 2000	EA	90%	Szavatoltan eredeti alapok plusz rengeteg extra egyenlő egy igazán agydurrantó játék.
Fireteam	Cryo	85%	Kizárólag hálózatra tervezett, szakaszrendszerű harci játék, közösségformáló erővel megáldva.
Flanker 2.0 ÚJ!	Mindscape	89%	Itt a lehetőség Oroszország első számú harci repülőjének kipróbálására – hihetetlenül valószerű körülmények között.
Flight Sim 2000 ÚJ!	Microsoft	85%	A legújabb MS repülőgép-szimulátor hihetetlen részletgazdagságával és valósághűségével tűnik ki.
Flight Unlimited 3	EA	89%	Nagy gépválaszték, jó szimuláció, rengeteg látni- és tennivaló.
Fly!	Take 2	88%	Könnyen játszható, de realisztikus repülőgép-szimulátor – fantasztikus látványvilággal.
Freespace 2 ÚJ!	Interplay	88%	Elődjét főleg a lenyűgöző fegyverek és a helyszínek arányainak terén múlja felül.
Gangsters: Org Crime	Eidos	88%	Kiemelkedően részletes és rugalmas stratégia nagy felbontású grafikával.
Golf Pro 2: Wentworth	Empire	87%	Rendkívül jól kezelhető golfprogram. Üdv a pályán!
GP500	MicroProse	86%	A legjobb szimulátor, amiben nem superbike típusú motorok szerepelnek.
Grim Fandango	LucasArts	94%	Őrülten jó kalandjáték pompás grafikával és világbajnok történettel.
GTA 2	Rockstar Games	90%	Grand Theft Auto, de profibb kocsikkal, bandákkal és bűntényekkel.
Half-Life	Sierra	95%	Páratlan játék, magával ragadó történet és utánozhatatlan fegyverek.
Heavy Gear 2	Activision	85%	Speciális kihívás, kitűnő campaign, korrekt látvány.
Heretic 2	Activision	90%	Tomb Raider-gyilkos kalandjáték látványos effektekkel.
Homeworld ÚJ!	Sierra	90%	Valószínűleg az első előrelépés a valós idejű stratégia világában a C&C óta.
ÚJ! Independence War Defiance	Infogrames	84%	Az eredeti I-War felújított változata, egy rakás új pályával és lehetőséggel.
Int Football 2000	Microsoft	83%	Taktikás, gyors fociprogram – egyedülálló a maga nemében.
Kingpin	Virgin	86%	Alaposan megtervezett, látványos játék, de inkább a SiN-es, mint a Half-Life-os kategóriából.
Lander	Psygnosis	89%	Jól kidolgozott, nagy kihívást jelentő űrhajós játék lebilincselő történettel.
Le Mans 24 Hours	Infogrames	90%	A jól ismert autóverseny kivételesen valósághű feldolgozása.
Machines	Acclaim	81%	Kitűnő valós idejű stratégia, újszerű elemekkel fűszerezve.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

JÁTÉKOK A *PC FORMAT* 100-AS LISTÁJA

CÍM	KIADÓ	VÉLEMÉNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Madden NFL 2000	EA	87%	Kevés sportjátékba szorult ennyi akció és izgalom.
MechWarrior 3	MicroProse	89%	A legjobb „robotos" játék PC-n, de lenne mit javítani rajta.
Michael Owen's WLS 99	Eidos	86%	Számtalan látványos mozdulat, egy futballfenomén garanciájával.
Microsoft Baseball 2000	Microsoft	89%	Minden létező csapat és stadion – számtalan állítási lehetőséggel.
MiG Alley	Empire	88%	Repülőgép-szimulátor rengeteg egyedi tulajdonsággal. Rajongóknak kötelező.
Myth 2: Soulblighter	GT Interactive	85%	Valós idejű stratégia, minden benne van, amit az első rész előlegezett és még több is.
NASCAR Racing 3 ÚJ!	Havas	84%	Az amerikai szériaautók izgalmas versenye még sohasem volt ennyire valószerű vagy hangos.
Need for Speed 4	EA	88%	Árnyaltabb, mint az elődje, de legalább olyan izgalmas, meg persze látványos.
NHL 2000	EA	88%	Jéghoki-szimulátor, gondos kidolgozás és profi játékmenet jellemzik.
NHL Championship ÚJ!	Activision	87%	Gördülékenyre sikerült jéghoki-szimulátor megpakolva az összes csapattal és statisztikával.
Nomad Soul	Eidos	91%	Beskatulyázhatatlan játék ragyogó feladványokkal, rengeteg kalanddal és Bowie-val.
Nuclear Strike	EA	82%	Arcade-stílusú helikopterszimulátor, terroristavadászattal egybekötve.
Outcast	Infogrames	87%	Eredetien sikerült kalandjáték. Kár, hogy néhány helyen lassú.
Pharaoh	Havas Int.	90%	Istenszimulátor, melyben hatalmas emlékműveket emelhetünk. Vigyázat, nagyon könnyű rászokni!
Populous: The Beginning	EA	93%	Sziporkázó istenszimulátor rengeteg varázslattal és élethű grafikával.
Premier Manager 99	Gremlin	80%	Szórakoztató és egyszerű focimenedzser, naprakész statisztikákkal.
Quake 2: Quad Damage	Activision	92%	Quake 2 minden mennyiségben.
Railroad Tycoon 2	Take 2	90%	Rengeteg térkép, egyszerű irányítás. Nehéz lesz abbahagyni...
Rayman 2 ÚJ!	Ubi Soft	84%	Végre egy PC-re íródott 3D-s platformos, amire büszkék lehetünk, még ha teljesen borult is a dolog.
Resident Evil 2	Virgin	86%	Zombi zombi hátán... És a tiédén.
Revenant	Eidos	84%	Hatalmas RPG-világ, nagyszerű grafikával és még nagyszerűbb effektekkel.
Rollcage	Psygnosis	87%	A Wipeout szellemi utódja, maga az arcade élvezet.
RollerCoaster Tycoon	Hasbro	83%	Vezetőképző tanfolyam kezdő vidámparkosoknak.
Seven Kingdoms 2	Ubi Soft	85%	Részletes és élvezetes birodalomépítő program rugalmas kezeléssel.
Settlers 3	Blue Byte	87%	Összetett stratégia, figyelemre méltóan részletes grafikával. A trilógia legjobb darabja.
Shogo: Mobile Armor Div	Microids	85%	MechWarrior stílusú robotos dühöngés keresztezve a Quake 2 harci lehetőségeivel.
Silver	Infogrames	90%	Izgalmas angol RPG fantasztikusan lebilincselő történettel és jó harci engine-nel.
SimCity 3000	EA	80%	Elmés interfész és vicces karakterek a népszerű városépítő programban.
SiN	Activision	89%	Látványos helyszínek, különböző taktikát megkövetelő pályák, nagyágyú a lövöldözős kategóriában.
Sports Car GT	EA	85%	Összetett és nehéz, a garázs ellenben jól felszerelt.
Starsiege Universe ÚJ!	Havas	85%	Az egyetlen olyan első személyű lövöldözős, mely a bolygók közötti térbe vezeti a játékost.
ÚJ! Supreme Snowboarding	Infogrames	87%	Egy snowboard-szimulátor, az összes elképzelhető dilinyós kunszttal megpakolva.
System Shock 2	EA	86%	Feladatmegoldásra kihegyezett RPG – emlékezetes marad.
TA: Kingdoms	GTi	83%	Orkok, varázslók és goblinok, de ettől még nem lett jobb.
Tarzan Action Game	Disney	80%	Színvonalas platformos játék, ezúttal a serdületlenebbek számára.
Theme Park World ÚJ!	EA	90%	Hatalmas, vidám 3D-s ábrák, no meg egy teljesen bohókás, vidámparkos témájú „istenszimulátor".
Thief: The Dark Project	Eidos	90%	Ragyogó 3D engine és művészi hangeffektek.
TOCA 2: Touring Cars	Codemasters	90%	Minden idők egyik legjobb PC-s autóversenye.
UEFA Champions	Eidos	88%	Az UEFA kupa minden izgalmát felvonultatja ez a játék.
Ultima Online: Second Age	EA	91%	Érezd magad szabadnak ebben a folyamatosan változó, online világban.
Unreal Tournament	GTi	92%	Minden idők egyik legjobb játéka most még jobb lett. 3dfx kártya kötelező!
Urban Chaos ÚJ!	Eidos	87%	Lara mínusz szilikon. Hatalmas pályák és valószerű küldetések.
USM 98/99 Season	Sierra	86%	Még egy bőr ugyanarról, friss statisztikákkal a focimániások kedvéért.
Warzone 2100	Eidos	89%	Eredeti előrelépés a valós idejű stratégia műfajában.
Wild Metal Country	DMA/Gremlin	85%	Tankok egymás ellen. Hatékony fegyverek, élethű csaták.
Worms: Armageddon	MicroProse	86%	Javított egyjátékos üzemmód. Kukac a kukacnak farkasa.
X-Wing Alliance ÚJ!	LucasArts	91%	Ebben a játékban kiélheted az első epizód előtti időkből származó űrrepülős álmaidat.

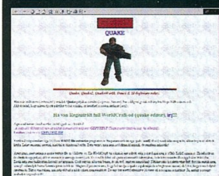
MAGYAR OLDALAK AZ INTERNETEN



QUAKE.HU

quake.pganet.com

A majdnem hivatalos magyar *Quake*-lap, ahogy szerényen ők is quake.hu-nak tekintik magukat. Itt megtalálod a magyar *Quake*-szervereket is.



GEPY

www.extra.hu/damagepy/gepyqake.html

Hogy mikre képes egy lelkes amatőr! Vagy lehet, hogy Gepy már vérbeli profi?



RAPTOR

k2.jozsef.kando.hu/~raptor/quake.htm

Ahogyan a nagyok játszák. Raptor legalábbis ízléses kis oldalt fabrikált. Ha lőni is így tud, felveszem testőrnek.



MPORTAL

mportal.c3.hu

Izgalmas, naprakész hírek, letölthető játékdemók, fincsi. Akad itt mindenféle jópofa játék, így hát régi kedvencünk, a *Quake* sem hiányozhat.

PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

KAPCSOLATOK Telefonszámok, weboldalak

JÁTÉK FORGALMAZÓK

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3DO	(1) 461 5733	www.3do.com
Acclaim	(1) 461 5733	www.acclaim.com
Activision	(1) 223 2770	www.activision.com
Blizzard	(1) 262 2309	www.blizzard.com
Blue Byte	(1) 223 1500	www.bluebyte.com
Bullfrog	(1) 351 3078	www.bullfrog.com
Codemasters	(1) 223 1500	www.codemasters.com
Core	(1) 461 5733	www.core-design.com
CRYO	(1) 461 5733	www.cyro-interactive.com
Disney Interactive	(1) 461 5733	www.disney.com
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Electronic Arts	(1) 351 3078	www.ea.com
Empire	(1) 223 1500	www.empire.co.uk
Europress	(1) 332 9923	www.europress.com
GT Interactive	(1) 223 2770	www.gtgames.com
Hasbro Interactive	(1) 223 1500	www.hasbrointeractive.com
Havas Interactive	(1) 262 2309	www.havasinteractive.com
Infogrames	(1) 461 5733	www.infogrames.com
Interplay	(1) 351 3078	www.interplay.com
Learning Company	(1) 223 2770	
LucasArts	(1) 223 2770	www.lucasarts.com
MicroProse	(1) 223 1500	www.microprose.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/games
Midas Interactive	(1) 351 3078	www.gamesarena.com
Mindscape	(1) 461 5733	www.mindscape.com
Monolith	(37) 315 905	
Project TWO Interactive	(1) 223 1500	
Psygnosis	(1) 223 2770	www.psygnosis.com
Red Orb	(1) 461 5733	www.redorb.com
Red Storm	(1) 223 1500	www.redstorm.com
SCI	(1) 351 3078	www.sci.co.uk
Sierra	(1) 262 2309	www.sierra.com
SirTech	(37) 315 905	www.sir-tech.com
Sold Out	(1) 359 0576	www.sold-out.co.uk
Take 2	(1) 223 1500	www.take2games.com
THQ	(1) 351 3078	www.thq.com
Ubi Soft	(1) 353 1898	www.ubisoft.com
Virgin	(1) 351 3078	www.vie.co.uk

SZOFTVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
Adobe	(1) 392 0700	www.adobe.com
Alien Skin	(1) 392 0700	www.alienskin.com
Autodesk	(1) 359 9882	www.autodesk.com
Borland	(1) 252 8145	www.borland.hu
Canto	(1) 392 0700	www.canto.com
Corel	(1) 466 6263	www.codra.hu
Cyberstone	(1) 461 5750	www.cyberstone.hu
Data Fellows	(1) 488 7700	www.2f.hu
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Extensis	(1) 392 0700	www.extensis.com
Jasc	(1) 329 2737	www.jasc.com
Macromedia	(1) 392 0700	www.macromedia.com
Magix	(1) 223 1500	www.magix.com
McAfee Software	(1) 455 6000	www.mcafee.com
MetaCreations	(1) 392 0700	www.metacreations.com
Micrografx	(1) 329 2737	www.micrografx.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Netscape	(1) 329 2737	www.netscape.com
Novell	(1) 235 7644	www.novell.hu
Profi Média	(79) 325 467	www.profi-media.com
QuarterDeck	(1) 329 2737	www.quarterdeck.com
Symantec	(1) 329 2737	www.symantec.com
Ulead	(1) 392 0700	www.ulead.com
Woodstone	(1) 302 4420	www.woodstone.hu

HARDVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3Com	(1) 451 3500	www.3com.com
3dfx Interactive	(1) 322 2232	www.3dfx.com
Acorp	(1) 209 0719	www.acorp.hu
Adaptec	(1) 342 3255	www.adaptec.com
ADI	(1) 342 3255	www.adiusa.com
AGFA	(1) 212 1540	www.agfahome.com
Altec Lansing	(1) 266 6059	www.altecmm.com
APC	(1) 209 4678	www.apc.com
ASKEY	(1) 372 7180	www.askey.com
ASUS	(1) 214 2392	www.asus.com
ATI	(1) 342 3255	www.ati.uk
Belinea	(1) 436 6610	
Canon	(1) 465 8020	www.canon.hu
Cherry	(1) 322 7846	
Compaq	(80) 206 720	www.compaq.hu
Creative Labs	(800) 12 222	www.creativelabs.com
DELL	(1) 270 7600	www.dell.com
Diamond	(1) 266 6059	www.diamondmm.com
DTK	(1) 246 8411	
EPOX	(1) 469 8000	www.epox.com
Epson	(23) 502 830	www.epson.com
Fast Electronic	(1) 214 8621	www.allegro.hu
Freecom	(1) 352 7040	
Fuji	(1) 345 8080	www.fujifilm.co.uk
Gigabyte	(22) 515 468	www.giga-byte.com
Gravis	(1) 321 0408	www.gravis.com
Hewlett Packard	(1) 218 8800	www.hp.hu
Hyundai	(1) 452 4600	www.hyundai.com
Jazz Speakers	(1) 350 1246	
JVC	(1) 239 0086	www.jvc.com
Kodak	(1) 353 0111	www.kodak.com
Leadtek	(1) 350 1246	www.leadtek.com
Lexmark	(1) 220 5569	www.lexmark.com
LG	(1) 452 4600	www.lg.co.kr
Logitech	(1) 485 0648	www.logitech.com
Matrox	(1) 375 3716	www.matrox.com
Maxxtro	(1) 350 6822	
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Microtek	(1) 353 0111	www.microtek.nl
Mustek	(1) 321 0408	www.mustek.com
Nikon	(1) 350 5525	www.nikon.hu
Nokia	(1) 236 1100	www.nokia.hu
NVidia	(1) 236 0818	www.nvidia.com
OKI	(1) 266 6225	www.okihu.hu
Olympus	(1) 342 3255	www.olympus.hu
Orchid	(1) 236 0818	www.orchid.com
Philips	(1) 214 2392	www.philips.hu
Pinnacle	(1) 342 3255	www.pinnaclesys.com
Plextor	(1) 452 4600	www.plextor.com
Psion	(1) 356 9595	www.psion.hu
Rockfire	(1) 350 1246	
Saitek	(1) 322 2232	www.saitek.com
Samsung	(1) 452 4600	www.samsung.hu
Sanyo	(1) 353 0111	www.sanyo.com
Sony	(1) 250 2413	www.sony.hu
SOYO	(22) 515 414	www.soyo.nl
Tally	(1) 477 4050	www.tally.hu
TerraTec	(1) 322 2232	www.terratec.net
Toshiba	(1) 352 8870	www.toshiba.com
TraxData	(1) 237 1360	www.traxdata.com
Umax	(1) 221 5123	www.umax.com
Viewsonic	(1) 266 6059	www.viewsonic.com
Wacom	(1) 353 0111	www.wacom.com
Western Digital	(1) 215 3666	www.wd.com
Xerox	(1) 451 3500	www.xerox.hu
Yamaha	(1) 350 6822	www.yamaha.com

DVD FILMEK Magyar nyelven

WARNER DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
ZAKLATÁS	DISCLOSURE	5 000 Ft
ÉLETRE-HALÁLRA	U. S. MARSHALS	5 000 Ft
ÖSSZEESKÜVÉS ELMÉLET	CONSPIRACY THEORY	5 000 Ft
PELIKÁN ÜGYIRAT	THE PELICAN BRIEF	5 000 Ft
APÁK NAPJA	FATHER'S DAY	5 000 Ft
INTERJÚ A VÁMPÍRRAL	INTERVIEW W. T. V.	5 000 Ft
MICHAEL COLLINS	MICHAEL COLLINS	5 000 Ft
SZÁLL A KAKUKK FÉSZKÉRE	ONE FLEW OVER T. C. N.	5 000 Ft
BONNIE ÉS CLYDE	BONNIE & CLYDE	5 000 Ft
SZÖKEVÉNY	THE FUGITIVE	5 000 Ft
MEGLESNI ÉS MEGSZERETNI	ADDICTED TO LOVE	5 000 Ft
GYILKOS BOLYGÓ	OUTLAND	5 000 Ft
AZ UTOLSÓ CSEPP	TEGUILA SUNRISE	5 000 Ft
BULLIT	BULLIT	5 000 Ft
NINCS BOCSÁNAT	UNFORGIVEN	5 000 Ft
BATMAN	BATMAN	5 000 Ft
BÉRGYILKOSOK	ASSASSINS	5 000 Ft
KAPCSOLAT	CONTACT	5 000 Ft
SPECIALISTA	THE SPECIALIST	5 000 Ft
SZÖKÉSBEN	THE GETAWAY	5 000 Ft
SPACE JAM – ZŰR AZ ŰRBEN	SPACE JAM	5 000 Ft
SZIGORÚAN BIZALMAS	L. A. CONFIDENTIAL	5 000 Ft
BEETLEJUICE	BEETLEJUICE	5 000 Ft
A GÖMB	SPHERE	5 000 Ft
AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE	DEVILS ADVOCATE	5 000 Ft
MAD MAX 3.	MAD MAX 3.	5 000 Ft
ELVESZETT FIÚK	LOST BOYS	5 000 Ft
KOCKÁZATOS ÜZLET	RISKY BUSINESS	5 000 Ft
LETASZÍTVA	FALLEN	5 000 Ft
ÖLVE VAGY HALVA	HARD TO KILL	5 000 Ft
HALHATATLAN SZERELEM	FOREVER YOUNG	5 000 Ft
DAVE	DAVE	5 000 Ft
GYILKOSSÁG A FEHÉRHÁZBAN	MURDER AT 1600.	5 000 Ft
VÉGKÉPP ELTÖRÖLNI	ERASER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 4.	LETHAL WEAPON 4	5 000 Ft
BATMAN VISZATÉR	BATMAN RETURNS	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 2.	LETHAL WEAPON 2	5 000 Ft
TÖKÉLETES MÁSOLAT	COPY CAT	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 3.	LETHAL WEAPON 3	5 000 Ft
MINDÖRÖKKÉ BATMAN	BATMAN FOREVER	5 000 Ft
TANGO ÉS CASH	TANGO AND CASH	5 000 Ft
NICO	NICO	5 000 Ft
BOSSZÚÁLLÓK	AVANGERES	5 000 Ft
MAD MAX 2.	MAD MAX 2.	5 000 Ft
UTOLSÓ CSERKÉSZ	LAST BOYSCOUT	5 000 Ft
57-ES UTAS	PASSENGER 57	5 000 Ft
BÉRGYILKOSNŐ	THE ASSASSIN	5 000 Ft
TISZTÍTÓTŰZ	GLIMMER MAN	5 000 Ft
TŰZPARANCS	EXECUTIVE DECISION	5 000 Ft
PUSZTÍTÓ	DEMOLITION MAN	5 000 Ft
NINCS ALKU	THE NEGOTIATOR	5 000 Ft
TÖKÉLETES GYILKOSSÁG	PERFECT MURDER	5 000 Ft
BÍBORESŐ	PURPLE RAIN	5 000 Ft
CSALÁDI VAKÁCIÓ	NATIONAL LAMPON'S VACATION	5 000 Ft
ANGYALOK VÁROSA	CITY OF ANGELS	5 000 Ft
BENJAMIN KÖZLEGÉNY	PRIVAT BENJAMIN	5 000 Ft
GOLFŐRÜLTEK	CADDYSHACK	5 000 Ft
BOMBANŐ	10	5 000 Ft
ARTHUR	ARTHUR	5 000 Ft
JÖVŐ HÍRNÖKE	THE POSTMAN	5 000 Ft
ROLLING STONES	ROLLING STONES	5 000 Ft
ŐRÜLT VÁROS	MAD CITY	5 000 Ft
ÁRTATLANSÁGRA ÍTÉLVE	PREMUSED INNOCENT	5 000 Ft
NEW JACK CITY	NEW JACK CITY	5 000 Ft
KATONA	SOLDIER	5 000 Ft
ARMAGEDDON	ARMAGEDDON	5 000 Ft
A SÁRKÁNY KÖZBELÉP	ENTER THE DRAGON	5 000 Ft
FAKÓ LOVAS	PALE RIDER	5 000 Ft
VESSZŐFUTÁS	GAUNTLET	5 000 Ft
PISZKOS HARRY	DIRTY HARRY	5 000 Ft
A SZERELEM HÁLÓJÁBAN	YOU HAVE GOT MAIL	5 000 Ft
JFK	JFK	5 000 Ft
ÁTKOZOTT BOSZORKÁK	PRACTICAL MAGIC	5 000 Ft
ÚSZÓ ERŐD	UNDER SIEGE	5 000 Ft
TÖBB, MINT TESTŐR	THE BODYGUARD	5 000 Ft
MY FAIR LADY	MY FAIR LADY	5 000 Ft
BŰVÖS KARD	MAGIC SWORD	5 000 Ft
SZABADÍTSÁTOK KI WILLYT!	FREE WILLY	5 000 Ft
KOBRA	COBRA	5 000 Ft
SZÁRNYAS FEJVADÁSZ	BLADE RUNNER	5 000 Ft
TÖRVÉNYEN KÍVÜLI JOES WALES	OUTLAW JOES WALES	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER	LETHAL WEAPON	5 000 Ft
ŐRÜLET	FRANTIC	5 000 Ft
SZEMTŐL SZEMBEN	HEAT	5 000 Ft
A KIS HERCEGNŐ	LITTLE PRINCESS	5 000 Ft
TITKOK KERTJE	SECRET'S GARDEN	5 000 Ft
SZÁGULDÓ ERŐD	UNDER SIEGE 2	5 000 Ft
TŰZ A MÉLYBEN	FIRE DOWN BELOW	5 000 Ft
MÁTRIX	THE MATRIX	5 000 Ft
DERMESZTŐ SZENVEDÉLYEK	FINAL ANALYSIS	5 000 Ft
LÁNGOLÓ JÉG	ON DEADLY GROUND	5 000 Ft
TÖRVÉNYRE TÖRVE	OUT FOR JUSTICE	5 000 Ft
HA A FÉRFI IGAZÁN SZERET	WHEN A MAN LOVES A WOMAN	5 000 Ft
VISSZAVÁGÓ	PAYBACK	5 000 Ft
CSAK EGY KIS PÁNIK	ANALYZE THIS	5 000 Ft
ÁLLAMÉRDEK	ABSOLUTE POWER	5 000 Ft
STRIPTEASE	STRIPTEASE	5 000 Ft
HIÚSÁGOK MÁGLYÁJA	THE BONFIRE OF THE VANITIES	5 000 Ft

COLUMBIA DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
LARRY FLYNT, A PROVOKÁTOR	LARRY FLYNT VS. PEOPLE	7 500 Ft
ELSŐ LOVAG	FIRST KNIGHT	7 500 Ft
HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN	THE NET	7 500 Ft
FRANKENSTEIN	FRANKENSTEIN	7 500 Ft
BŰVÖLET	THE CRAFT	7 500 Ft
LESZ EZ MÉG ÍGY SE	AS GOOD AS IT GETS	7 500 Ft
KÖZÖS TÖBBSZÖRÖS	MULTIPLICITY	7 500 Ft
AZ ÖRDÖG MAGA	THE DEVIL'S OWN	7 500 Ft
ÁLLJON MEG A NÁSZMENET	MY BEST FRIEND'S WED	7 500 Ft
GYILKOSOK GYILKOSA	REPLACEMENT KILLERS	7 500 Ft
NYERŐ PÁROS	DOUBLE TEAM	7 500 Ft
GODZILLA	GODZILLA	7 500 Ft
SAKÁL ÁRNYÉKA	ASSIGNMENT	7 500 Ft
VÉR SZAVA	HUSH !	7 500 Ft
SEGÍTSÉG, ELRABOLTAM MAGAM	EXCESS BAGGAGE	7 500 Ft
ÉRZELMEK HULLÁMAIN	SWEPT FROM THE SEA	7 500 Ft
ÉJFÉLI EXPRESSZ	MIDNIGHT EXPRESS	7 500 Ft
VAD VÁGYAK	WILD THINGS	7 500 Ft
EGYENESEN ÁT	FLATLINERS	7 500 Ft
BUGSY	BUGSY	7 500 Ft
ELHAGYOTT BOLYGÓ	SCREAMERS	7 500 Ft
TUDOM MIT TETTÉL TAVALY NYÁRON	I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER	7 500 Ft
GATTACA	GATTACA	7 500 Ft
DANTE POKLA	DANTE'S PEAK	7 500 Ft
DAYLIGHT	DAYLIGHT	7 500 Ft
IKREK	TWINS	7 500 Ft
SZERELEM TENGERE	SEA OF LOVE	7 500 Ft
MINDHALÁLIG	MAXIMUM RISK	7 500 Ft
DRAKULA	DRACULA	7 500 Ft
KISASSZONYOK	LITTLE WOMEN	7 500 Ft
TÜKRÖM, TÜKRÖM ...	MIRROR HAS TWO FACES	7 500 Ft
NYOMORULTAK	LES MISERABLES	7 500 Ft
HALÁLKANYAR	U-TURN	7 500 Ft
KÁBELBARÁT	CABLE GUY	7 500 Ft
NAGY BORZONGÁS	BIG CHILL	7 500 Ft
A VAD	THE WILD ONE	7 500 Ft
AZ ARANYGYAPJÚ LEGENDÁJA	JASON AND THE ARGONAUTS	7 500 Ft
MENEKÜLÉS ABSOLOMBÓL	ESCAPE FROM ABSOLOM	7 500 Ft
ROBBANÓFEJEK	BIG HIT	7 500 Ft
ÉDESEK ÉS MOSTOHÁK	STEPMOM	7 500 Ft
STEPHEN KING: AZ EMINENS	APT PUPIL	7 500 Ft
RÉMSÉGEK KÖNYVE	URBAN LEGEND	7 500 Ft
BAD BOYS	BAD BOYS	7 500 Ft
NEM ÉR A NEMEM	OPPOSITE OF SEX	7 500 Ft
BULI AZ ÉLET	CAN'T HARDLY WAIT	7 500 Ft
MADELINE: A CSÍNYTEVŐ CSITRI	MADELINE	7 500 Ft
HUDSON HAWK	HUDSON HAWK	7 500 Ft
KÍSÉRLETI PATKÁNYOK	DISTURBING BEHAVIOUR	7 500 Ft
ZENDÜLÉS A CAINE HADIHAJÓN	THE CAINE MUTINY	7 500 Ft
SOLO, A TÖKÉLETES FEGYVER	SOLO	7 500 Ft
ÚJRA A RÉGI	STILL CRAZY	7 500 Ft
REJTEKHELY	HIDEAWAY	7 500 Ft
8MM	8MM	7 500 Ft
FUTURESPORT – SPORTHÁBORÚ	FUTURE SPORTS	7 500 Ft
CHRISTINE – STEPHEN KING	STEPHEN KING'S CHRISTINE	7 500 Ft
MÜNCHAUSEN BÁRÓ KALANDJAI	ADVENTURES OF MÜNCHAUSEN	7 500 Ft
KÍNA SZINDRÓMA	THE CHINA SYNDROME	7 500 Ft
SORSJEGYESEK		7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK	GHOSTBUSTERS	7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK 2	GHOSTBUSTERS 2	7 500 Ft
MÉG MINDIG TUDOM, MIT TETTÉL...	I STILL KNOW WHAT YOU DID LAST...	7 500 Ft
MINIZSENIK	BABY GENIUSES	7 500 Ft
ONLY YOU	ONLY YOU	7 500 Ft
KEMÉNY DIÓ	JAWBREAKER	7 500 Ft
JACKIE CHAN: AZ ELVESZETT ZSARU	WHO AM I?	7 500 Ft
KEGYETLEN JÁTÉKOK	CRUEL INTENTIONS	7 500 Ft
ZORRO ÁLARCA	THE MASK OF ZORRO	7 500 Ft
DR. STRANGELOVE, AVAGY HOGYAN...	DR. STRANGELOVE OR: HOW I ...	7 500 Ft
ÁRRAL SZEMBEN	STRIKING DISTANCE	7 500 Ft
FARKAS	WOLF	7 500 Ft
EGYEDÜLÁLLÓ NŐ MEGOSZTANÁ	SINGLE WHITE FEMALE	7 500 Ft
HEAVY METAL	HEAVY METAL	7 500 Ft
HATTYÚHERCEGNŐ	THE SWAN PRINCESS	7 500 Ft
ÉBREDÉSEK	AWAKENINGS	7 500 Ft
A MÉLYSÉG	THE DEEP	7 500 Ft

DISNEY DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
OROSZLÁNKIRÁLY 2.	LION KING 2.	5 000 Ft
KÉZ, AMELY A BÖLCSŐT RINGATJA	HAND THAT ROCKS CRADLE	5 000 Ft
MEGCSALATVA	DECEIVED	5 000 Ft
KVÍZ SHOW	QUIZ SHOW	5 000 Ft
FEHÉR AGYAR	WHITE FANG	5 000 Ft
ROCKETEER	ROCKETEER	5 000 Ft
HALOTT PÉNZ	DEAD PRESIDENT	5 000 Ft
ALADDIN ÉS A TOLVAJOK FEJEDELME	ALADDIN AND KING OF THIEVES	5 000 Ft
6 NAP, 7 ÉJSZAKA	6 DAY 7 NIGHT	5 000 Ft
HÓKUSZ PÓKUSZ	HOCUS POCUS	5 000 Ft
APÁD-ANYÁD IDEJÖJJÖN!	PARENT TRAP	5 000 Ft
UTOLSÓ DOBÁS	SNAKE EYES	5 000 Ft
TINA	TINA: WHAT'S LOVE GOT...	5 000 Ft
EGY BOGÁR ÉLETE	BUG'S LIFE	5 000 Ft
JOE AZ ÓRIÁS GORILLA	MIGHTY JOE YOUNG	5 000 Ft
KINEK A PAPNÉ?	PREACHER'S WIFE	5 000 Ft
MAFFIA!	MAFFIA	5 000 Ft
HUCK FINN KALANDJAI	ADVENTURES OF HUCK FINN	5 000 Ft
KŐBUNKÓ	CALIFORNIA MAN	5 000 Ft
VESZÉLYES KÖLYKÖK	DANGEROUS MINDS	5 000 Ft
APÁCA SHOW 2	SISTER ACT 2	5 000 Ft
DRÁGÁM, MOST MI MENTÜNK...	HONEY, WE SHRUNk OURSELVES	5 000 Ft
EGYIK KOPÓ, MÁSIK EB	TURNER AND HOOCH	5 000 Ft
CSEKKBEN A TENGER	BLANK CHEQUE	5 000 Ft
HÁROM FÉRFI ÉS EGY KIS HÖLGY	THREE MEN AND LITTLE LADY	5 000 Ft
GOOFY	A GOOFY MOVIE	5 000 Ft
MICIMACKÓ VISSZATÉR	POOH'S MOST GRAND ADVENTURE	5 000 Ft
SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG – VARÁ...	BEAUTY AND THE BEAST – THE EN...	5 000 Ft
A KÖZELLENSÉG	ENEMY OF THE STATE	5 000 Ft
KEDVENC MARSLAKÓM	MY FAVOURITE MARTIAN	5 000 Ft

FOX DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
TITANIC	TITANIC	10 000 Ft
KERESD A NŐT!	THERE IS SOMETHING ABOUT MARY	9 000 Ft

Háló Világ

PC Format – A sokoldalú PC magazin

Visszavittük az üres üvegeket, kiszedegettük a billentyűzetből az utolsó néhány ezer konfettit, aztán összeszedtünk pár remek és szórakoztató Újévi weboldalt.

TOP 10

Villámkattintás

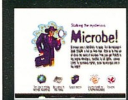
„Inc-pinc, Lőrinc, Te vagy odakinn." Sok szerencsét.



Szeretnéd, hogy a PC-d képernyőjéről mindig a kedvenc mozifilmed jusson eszedbe? Nosza rajta: **www.cinemadesktopthemes.com**



Találd meg ezzel az oldallal, hogy hol bukkanhatsz kedvenc cuccaidra legolcsóbban. **www.shopsmart.com**



„Aargh! Apró élősködők falják az agyvelőm!" A láthatatlan vész tanulmányozásával védd magad a szörnyű lények mikroszkopikus támadásától. **www.microbe.orm**



Itt leírhatod a neved japán karakterekkel. **www.teglet.co.jp**



Ah, DVD. Ha azok közé tartozol, akik otthon minden estét mozizással töltenek el, akkor ez a te helyed. Itt megvan minden, amit a DVD-filmekről tudni érdemes. **www.dvdweb.co.uk**

Csókollak!!!

Ez volt 1999-ben az év webőrülete, és csak az nem hallott róla, aki az ágy alá bújt, s eközben brokkolit tömött a fülébe.

Egy bizonyos Mahir Cagri nevű török úriember honlapja egyik napról a másikra az internet szenzációjává vált. A webcím többször kerülte meg a Földet e-mailben, mint ahány dollár Bill Gates bankszámláján nyugszik. Mahir honlapja egy hét alatt több mint egymillió találatot regisztrált. De mi olyan érdekes ebben az emberben? És hogyan tudott megbirkózni azzal, hogy ilyen hirtelen bekerült a média vad forgatagának közepébe?

Ha még nem látogattál el Mahir honlapjára, szentelj egy pillantást a members.xoom.com/_XOOM/primall/mahir/index.html weboldalra, s megtudod, mi is az oka ennek a nagy hűhónak. Talán a kackiás bajszú Mahirról készült fotók mulattatják az internetezők oly széles táborát. Esetleg az az ígéret aratott sikert, hogy „Aki Törökországba akar jönni, szívesen látom... A hölgyek megszállhatnak nálam..." De az ok az a bájos kijelentés is lehet, miszerint „Üdvözöllek a honlapomon! Csókollak!!!!!", vagy a „szeretem a szexet" állítás, amit Mahir oda csempészett be, ahol felsorolja a hobbijait és azokat az országokat, ahová ellátogatott. Ez az ember a honlapját személyes hirdetésként használja, így weboldalának címe egyik szörfözőtől a másikig vándorolva gyorsan oda vezetett, hogy ráakasztották a Török Csődör nevet.

A kackiás bajszú Mahirról készült fotók mulattatják az internet látogatóit.

Hamarosan létrejöttek a hálón Mahir rajongói oldalai, mint például a Hamster Dance inspirálta Get Down oldal (members.xoom.com/mahirdance/getdown.html), ahol Mahir képeit fantasztikus effektekkel elevenítették meg. Volt jó néhány Shockwave alkotás is (216.169.122.124/rayn/turkstud.swf és www.tfaleoburnett.com/staff/ikissyou/), amelyeken a Török Csődör egy totális multimédiás show-vá alakult, sőt egy MP3-as dal is megjelent Mahir tiszteletére, amit mindenki rögvest le is tölthet (www.mp3.com/artists/63/mahir_cagri.html). Ha még ez sem elég, egyes sztárok is felkarolták Mahir honlapját, Fred Flinstone-nal (hometown.aol.com/boognish831/fred/fr.html) és Michael Jacksonnal (hometown.aol.com/boognish831/mj/mj.html) az élen.

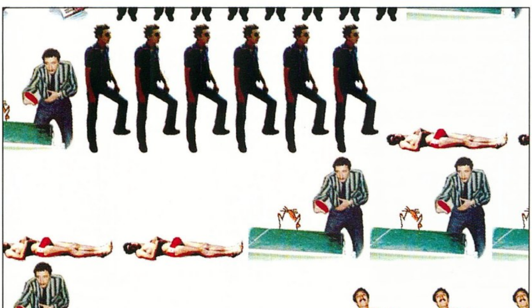
Török öröm

Ezzel a nagy figyelemmel együtt, Mahir Cagri elektronikus postaládáját levelek ezrei árasztották el azoktól az emberektől, akik igenis szeretnék kihasználni nagylelkű ajánlatát a törökországi együttléttel kapcsolatban, miközben mobiltelefonját azok hívásai terhelték túl, akik meg akarták tudni, vajon tényleg olyan jó-e az ő oldala. Miután a The Observer és a Salon magazin is készített vele interjút, a dolgok igazán különös fordulatot vettek. Kiderült, hogy Mahir nem is saját maga hozta létre a honlapját. Néhány barátja készítette azt, akik úgy döntöttek, Mahir engedélye nélkül kiegészítik néhány extrával eredeti oldalát. Ám ennél sokkal fontosabb, hogy Mahir az egészben isteni jelet lát, ami felszólítja, mentse meg a világot. Most azért lobbizik, hogy ENSZ nagykövet lehessen, s így elhozhassa a világbékét. Egy filmben is főszerepet vállalt és egyesült államokbeli turnéra indult, hogy megkönnyítse önmaga számára a béke követének szerepét.

Ha ellátogatsz a honlapjára, találkozhatsz egy szenvedélyes kérésével, miszerint az emberek legyenek kedvesek egymással a Földön. Más kérdés, vajon Mahir rövid és intenzív hírneve hozzásegíti-e őt, hogy nemzetközi államférfi legyen. Akkor ez lehetne az egyik legnagyobb internetes sztori 2000-ben.



Hölgyeim, készüljenek, itt jön Mahir Cagri!

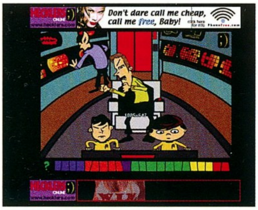


Figyelem, figyelem! Íme egy pillantás Mahir „zavart" elméjébe. Bizonytalan, imbolygó lebegés egy lábon, amatőr pingpong, diszkrét csókküldés, harmonika és napozás forgataga. Szerintünk nagyon kedves ember.

TJ Hooker tarol

Miközben azt rebesgetik, hogy nincs minden rendben a sokmillió dolláros *Star Trek*-ipar háza táján – az új filmet elvetették, a TV-s nézettségek alacsonyak, civakodás és vádaskodás tört ki a nagy hatalmú igazgatók között –, bájos ódivatúságával együtt továbbra is az eredeti sorozat maradt a legnézettebb *Star Trek*-széria. A ShatnerSim a színészóriás William Shatner részére tett fantasztikus Shockwave-alapú hódolat. Ő az, aki James T. Kirk kapitányként ellátogatott olyan helyekre, ahol ember előtte még soha nem járt. Lehetőséged nyílik, hogy felfedezd Kirk bonyolult karakterének minden oldalát a rövid párbeszédeken keresztül. Ha elég gyorsan nyomogatod a gombokat, te magad késztetheted Kirköt beszédre, ami hátborzongatóan hasonlít az eredetire. „Spock, a fézereket!"

www.hecklers.com/simshatner/



„Átsugározzak vagy ne sugározzak, Scottie?" Ha-ha-ha.

Agyelszívás

Mostanáig az élőhalottak eléggé elhanyagolva érezhették magukat az online vásárlás robbanásszerű fejlődésének ellenére. Ám szükségtelen tovább aggódni, a Brains4Zombies mindezt megváltoztatta, hiszen a legjobb minőségű szürkeállományt szállítja házhoz a háló segítésével. Tökéletes karácsonyi ajándék egy olyan rothadó hullának, aki arra ítéltetett, hogy addig rója az éjszakát, míg elmenekülhet az élet és halál közti szürke mezsgyéről. A Brains4Zombies agyvelőt szolgál föl, sőt hírességek agyához is hozzájuthatunk, hogy mindenki elme-igényét ki tudják elégíteni. Mindezt egy bizonyos online könyvkereskedő-óriás stílusában, amely Dél-Amerika legnagyobb folyójáról kapta nevét. A kérdés az, vajon a Brains4Zombies panaszos kijelentése az oldal alján – „Ez az oldal paródia. Kérjük, ne pereljen be." – biztonságban tartja-e őket az említett cég sasszemű jogászaitól.

www.brains4zombies.com



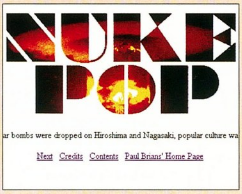
Épp erre van szükséged, ha másnapos vagy.

Apokalipszis, talán most?

A csak most eltávozott huszadik század óriási haladást hozott az emberiség számára. Az élet meghosszabbodását lehetővé tévő modern orvosságok, az űrutazás csodája, a *Quake 3* elkészítése – a technológia rengeteg csodálatos dolgot tett elérhetővé számunkra. Az is lehetővé vált, hogy egyetlen gombnyomással porrá zúzzuk az egész bolygót és eltöröljük az emberiséget a Föld színéről. Ez nem szükségszerűen rossz dolog, hiszen az atomfegyverek eljövetele a kultúra egy teljesen új szálát teremtette meg – ez a Nuke Pop.

A halál óriási gombafelhője számtalan könyvnek és filmnek nyújtott ihletet, beszivárogva mindennapi életünkbe. A Nuke Pop oldala elragadó és kissé aggasztó áttekintést nyújt arról, hogy mennyire könnyedén sikerült a tömegpusztító fegyvereket beolvasztanunk életünkbe, és milyen fásulttá váltunk a bombák közötti élet elfogadásával kapcsolatban. Ne feledd, ezek nem igazán mi vagyunk, ugye? Ezek a mi vezetőink, akik szeretik gyűjtögetni ezeket a szórakoztató játékszereket.

www.wsu.edu/~brians/nukepop/index.html



Itt robban fel a világ legnagyobb bombája.

Széttaposva

A bosszú édes. Vagy büdös. Főképp, ha úgy döntesz, igénybe veszed a dog doo.com kínálta szolgáltatást. Ha vannak olyanok, akiket igazán ki nem állhatsz, miért ne tennéd szebbé egy napjukat azzal, hogy küldesz nekik postán egy adag gőzölgő kutyaürüléket? Különböző méretekben szállíttathatod az eb végtermékét, az Econo-Pooptól a PooPoo Grande adagig. Természetesen nekünk nem volt lehetőségünk ezt megtapasztalni, de ha bárki kapott már ilyen kedves kis csomagot, szívesen beszámolunk róla.

Ha érdeklődésed inkább e végtermékek tanulmányozása felé fordul, akkor a Különleges Idegen Tárgyak a Kutya Ürülékében című oldal neked készült. Részletesen dokumentálják azokat a tárgyakat, amelyek áthaladtak Fido emésztőrendszerén. Barbie baba, Lego emberkék, GI Joe katonák – mindnyájan megtették az utat az eb hátsófertályáig, majd tovább. A Csodálatos Utazások című fejezet csak egy része az ebek bélrendszere rendkívül alapos áttekintésének. Szinte érzed a finom illatokat.

www.dogdoo.com
www.watchingyou.com/poop.html



Ez az oldal dugig van bűzös kutyakakival!

A lányok, a lányok...!

Nos, ez már mindenkivel megtörténhetett. Az egyik nap még egy megingathatatlanul erős szerelmi kapcsolatban éltél, másnapra pedig a barátnőd már valami gazdag, gátlástalan lélek kedvéért elhagyott. Ne hagyd, hogy az ilyen tragédiák lelombozzanak. Legyél te magad is egy ilyen gátlástalan lélek a Girlfriend Stealer honlapon található hatalmas mennyiségű tipp és trükk segítségével. Vagy ha ez nem tetszik, tanulmányozd át a tudnivalókat, és ha ilyen helyzetbe kerülsz, ne hagyd magad rászedni.

Ezzel összefüggésben, mindnyájunknak akadt már olyan ismerőse, aki képtelen magának barátnőt szerezni, rendszerint a személyes higiéniája miatt. Ha még nem tudtad közölni vele ezt a problémát szemtől szemben, a gentlehints.com segítségével összeszedhetsz néhány tapintatos tanácsot. Csekély díjért megtakarítja számodra a nyilvánvaló tény feltárásából fakadó kellemetlenséget egy „Valaki, aki törődik veled, azt szeretné, hogy tudd..." kezdetű levél elküldésével, amihez csatolják a helyzet orvoslásához szükséges tárgyat – egy dezodort a testszag, egy szájvizet a szájszag, egy háromperces lágytojást pedig bőbeszédűség miatt.

www.girlfriendstealer.com
www.gentlehints.com



Gyerünk, mondd meg az ismerőseidnek, milyen sajtszaguk van.

TOP 10

Villámkattintás

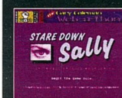
Pihenésképpen időzz el egy kicsit a következő helyeken.



Tisztíttasd meg a monitorodat ezzel az internetes szélvédőmosó fiúval.
www.website1.com/squeegee/



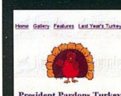
A világ legjobb, a repülőgépeken található hányásos zacskókat bemutató gyűjteménye örömmel vár rád.
www.airsicknessbags.com



Próbáld ki, meddig bírod – nézz farkasszemet Sallyvel!
www.stairwell.com/stare/



Zenét szeretnél találni az interneten? Látogass ide:
www.netmusic.com



Karácsony után felébred a bűntudatod, ha megtudod, miért kegyelmez meg az amerikai elnök évente egy pulykának.
www.photodc.com/turkey98/

Mit találtál?

Találkoztál egy nagyszerű weboldallal, amiről azt gondolod, hogy a PCF többi olvasójának is tetszene? Akkor küldd el a webcímet egy húsz soros leírással a **pcformat@cmk.hu** címre. Talán legközelebb viszontlátod az újságban.

***Ide írhatsz:** PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 **vagy** e-mail: pcformat@cmk.hu*



PC Format – A sokoldalú PC magazin

Levelek

Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!

Az előfizetés egyszeregye

AZ ELŐFIZETÉS LÉPÉSEI

- **Jelezd, hogy elő akarsz fizetni (visszaküldött kuponnal, interneten stb.)**
- **Várj türelmesen! Nem küldünk csekket, és nem is csöngetünk be hajnalban.**
- **És megérkezik az első paksaméta. Most kell leperkálni a postásnak az előfizetés teljes összegét.**
- **Az összes további lapot megkapod ajánlva, nincs több elkallódott csomag. (A régi előfizetőknek sem kell izgulniuk, a gáláns PC Format állja a többletköltséget).**

Érdemes előfizetni, ha

- **olcsóbban akarsz hozzájutni a mindenhavi betevő PC Formatodhoz;**
- **tehát fél évre 11 940 Ft helyett 7 990 Ft vagy**
- **egy évre 23 880 Ft helyett mindössze 13 990 Ft,**
- **mert minden szám mellé két CD jár tele demókkal és teljes verziós programokkal;**
- **és különben is! Mért ne fizetnél elő!**

Nem érdemes előfizetni,

- **ha csak a haverjaidat akarod pukkasztani: „Böböbö, nekem már megvan, te meg majd ott éjszakázhatsz az újságosbódénál!" Ugyanis a lapot a megjelenés után néhány nappal kapod kézhez.**

Milleniumi Napfogyatkozás

Összefutottam egy problémával: a The 3rd Millenium program nem működik! Kipróbáltam mind a két telepítési módszerrel (5Mb, 55Mb). Az indítás után a jobb sarokban egy eszeveszetten forgó földgömb látható, mellette a dátum, alatta pedig gombok, amiből az alsó sor utolsó előttije világosabb, mint a többi. A monitor többi része a napfogyatkozást idézi (korom fekete). Közben kellemes blues-szerű dal hallható. Ennyi!!

Takács Roland
Mosonmagyaróvár

Válasz: Egyszerű a magyarázat: a képernyőd True Colorra (millió szín) van állítva. És szerencsére a megoldás is éppen ilyen egyszerű: mostani első CD-mellékletünkön találsz egy javító programot (games\3mgb_1.07.exe), amely eltakarítja az útból a felhőket, és már élvezheted is a játékot. Ha véletlenül nem vetted volna meg ezt a számot, és ezt a választ is csak a barátaidtól hallod, akkor állítsd át a képernyőszínt 64 ezerre. (Start menü -> Settings (Beállítások) -> Control Panel (Vezérlőpult) -> Display (Képernyő) -> Settings (Beállítások))



Az ezredvég vége?

Megjött az újság legújabb száma, és feltettem a Milleniumot. Nem tudom, mi történt, de a játék nem megy. De ez a kisebbik baj. A nagyobbik az, hogy le se tudom szedni a gépemről a dolgot. Az a kérdésem, hogy ilyenkor mi van. Lehetőleg visszahívást kérek, amilyen gyorsan csak lehet...

Farkas István
Budapest

Válasz: Az előző válasz megoldja a kisebbik bajt. Ekkor kiderülhet, hogy nincs is nagyobbik baj, hiszen ki akarná letörölni ezt a pompás kis játékot, ha már egyszer fut, robog. De ha mégis le kell törölni, ráadásul sürgősen, mert a főnök havonta ellenőrzést tart, hogy már megint miért nincs hely a szerveren, nos, semmi gond. Csak ki kell törölni a játék mappáját (C:\cryo\3mill) és a Start menüben létrehozott bejegyzést.

Gép a padláson

Életemben először olvastam a linuxról a PCformat utolsó számában. Amit leírtatok a linuxról, az mind nagyon vonzó. De rengeteg kérdésem van.

Én amúgy egy nagyon hozzá-nem-értő vagyok a számítógép területén, egy szürke felhasználó, aki nap-hosszat püfölöm a billentyıket Word, meg Excel „alatt", néha kimerészkedek az internetre, és nagyon elégedett vagyok, ha megtalálom azt, amit keresek. Az újságotokból a Zırmajom a legszimpatikusabb állat, amúgy minden tetszik, amit megértek (nem árulom el, hogy hány százalék:)).

Ez a linux dolog nagyon bulinak tınik. Különösen egy mondat ragadott meg, amiben a padlásról írtatok. Hát igen, arról a dögös 386-osról van szó, otthon! Amit egy rokon vetett le, mondván, „a gyerekeid élvezni fogják"! Élvezték is, legalább egy hétig! Mert a megosztott 2 partíciós winyóján (80+120M) egy Win3.11 árválkodik word és excel tesóival, meg a három mesés Windows-játékkal.

Hát, kérem szépen, lehet ezt a masinát használni linuxszal? Még 1-2 adatot leírok, mert komolyan kérdezem, még ha kiröhögtök, akkor is! Szóval a gép 386-os és 40MHz-es, a memóriája 4M-ás, 200MRam, kis és nagy lemezes, és ennyi. Persze van billentyızet (101 gombos), meg egér, meg egy színes monitor is hozzá. Ezekről azért nem írok, mert nem tudom mit írjak róluk, és a Zırmajom még nem súgott...

Szóval itt ez a gép és jó lenne használni. Már gondoltam rá, hogy tuningolni kéne, hogy azért tudjak rajt CD-t hallgatni, meg MP3-at, meg internetezni, meg a gyerekek tudjanak játszani, meg a Manó-sorozattal tanulni. (.........................<ez itt a nevetés helye.) Esetleg van mód ezekre linux segítségével bOvítések nélkül? Vagy mi az a minimális bővítés-igény, ami kellene ezekhez az alkalmazásokhoz, ha linuxot használok?

Hát ezek az első kérdéseim, és előre is köszönöm, ha időt szakítotok rám, meg a.... kérdéseimre (az üres hely szabadon kitölthető!)

És előre is köszönöm a további türelmeteket, mert feltett szándékom, hogy erre a linux dologra rászállok. (ezt nem azért írom, hogy a válasz az legyen, hogy „nem, a gépedet nem lehet linuxszal használni, de ha veszel egy Okto-quantium 10 000-est, neked akkor sem ajánljuk")

(ha az újságban le meritek közölni, amit írtam, vagy akár részleteket, akkor csak "B.")

Válasz: Jó hírem van: már ennyin is elfut a Linux. Zenét lehet hallgatni rajta, internetezni is, a Windowsos programok viszont nem futnak rajta. Persze, azokhoz is akadnak mindenféle trükkök, de így elsőre ne bízz abban, hogy a gyerekeket a Manó-sorozattal fogod elhallgattatni. De azért ne félj, vannak Linuxos játékok is.

Darázsfészek

Évek óta olvasok mindenféle számítástechnikai havi újságot mint pl PCWORLD, Computer Panoráma, Chip, Alaplap, illetve a közelben megjelenő Windows.hu. Egy kis gondolkodás után a PCFORMAT 3. számát is vettem kézhez. A Linux-ról majdnem mindenki és mindent megírtak már. Így nincs sok új az ég alatt. De a PCFORMAT 3. számában megjelent Linux: mellette és ellene címı cikkhez szeretnék néhány észrevételt fızni. Ugyanis véleményem szerint az egy kicsit balul sikerült mind a stílusa mind a tartalma tekintetében.

Először is tisztázni kéne, hogy tulajdonképpen mit akarnak elérni az újsággal, és főleg kikhez akarnak szólni? Számítástechnikai zsenikhez, programozókhoz, vagy inkább általános számítógép-felhasználókhoz ? Gyanítom, hogy az előbbiekhez édes kevés lenne a lapjuk, így feltételezhetem, hogy főleg egyszerı felhasználókhoz szólnak. Néhány észrevételem a következő:

1/ Nem lehet hamis érvekkel megdicsérni az egyiket és közben azt sugallja , hogy temessük el a másikat: csak azért is, mert a számítógép-felhasználók többsége a Windows-t használja, sokan közülünk bele is szerettünk. Nem hiszem, hogy a PCFORMAT ki merné közösíteni azt a hatalmas tábort, és a Windows-ról ne írjon sokat, Windows programokat ne tegyen mellékelt diskekre. Ezért ne hozzák zavarba magukat ha megint a Microsofttal kell tárgyalniuk .... ügyében. De nézzük inkább

Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 **vagy** e-mail: pcformat@cmk.hu

a hamis érveket.

a/ a Linux ingyenes (?) Van egy magyar közmondás: olcsó hús híg a levese, hát milyen lehet a levese az ingyenhúsnak? Ez olyan mint a Pesti Piac újság, hetente ingyen kapjuk, de nem biztos, hogy olvassuk. De ingyen is egy trükk, maga az újságot a hirdetések tartják fenn. Tehát a hirdetők előre kifizetik helyettünk az újság árát, mi pedig valamely formában pl. később termékvásárlással visszafizetjük annak árát. Több munkába telt, míg valaki megírta a Linux-ot, itt sem lehet ingyen dolgozni, mert mindig kell egy befektető, aki fedezi a költséget, amely igen hatalmas lehet, ha tényleges a Windows igazi konkurensévé szeretnék tenni . Szerintem maga Linus Torvalds is tisztában volt ezzel. A PCFORMAT ára 1990 Ft és nem 990 Ft, mert csak így lehet fedezni plusz költségeket és megtartani a színvonalt. Tehát ne legyenek illúziók az ingyenességgel kapcsolatban.

b/ A Linux stabil- Szomorú vagyok, mert pl. a Westel 900, a Pannon GSM is a Windows-t használják, még se omlik össze a vállalkozásuk ? De melyik Windows-ról van szó? Win 95, Win 98, Win NT, netán Win 2000 ? Külön cikket kellene megírni a lefagyásokról és annak veszélyeztetéséről különböző Windowsokra. Mert biztos , hogy egy nagy vállalat nem azt a Windows-t használná, mint otthoni PC-használók. Windows 2000 bétát tesztelek 3 hónapja de egyszer se fagyott le.

c/ a Linux biztonságos- megint egy nevetséges és buta érv. Képzeljék el, a családban még a bankkártya pinkódját is mindenki tudja, akkor minek titkolni azt a néhány adathalmazt? Ha valakinek tényleg fontos és sokat érő információja van az úgyis meg tudja választani a megfelelő biztonságot. A világ nem omlik össze amiatt, mert az élet nem lehet egyformán biztonságos. De azért a Windows 2000 már többet tesz annak érdekében.

c/ a Linuxot folyamatosan frissítik- ami azt jelenti, hogy milyen tökéletlen és kényelmetlen a Linux. Olvastam, hogy lassan már nem lehet kézben tartani a Linux fejlődésirányvonalát, mert sok változat van belőle. Ahelyett , hogy mindenki összefogna (mind a pénz és tudás tekintetében) a Microsoft ellen, mindenki a saját útját járja, azt beképzeli, hogy ő a zseni. Sajnos ebben az évszázadban csak egy van: Bill Gates.

d/ a Linux az internetre termett- milyen rövid látó a cikk szerzője. Csak a múltról képes írni. A cikk decemberi számban jelenik meg, amikkor javában folyik a Windows 2000 tesztelése, amely már sokkal webesebb. A Microsoft is belátta, hogy késett az internettel, de nézzék meg, IE 5 máris leközözte a Netscape Navigatort. Nem kétséges, hogy a jövőben ki fogja a teljes győzelmet.

2/ Ennek a cikknek a szerzője az a legnagyobb hibája, hogy rövidlátó, ami a számítástechnikai világban nincs helye. Nem lehet olyan megállapításokat közölni, amik a megjelenésük pillanatában már hamissá válhatnak. Azzal nevetségessé tenné az egyébként elég jónak mondható lapjukat.

3/ A számítógépemben is meg van Netscape Navigator és StarOffice 5. Azt találtam, hogy sokkal kényelmesebb és egyszerıbb (pl kedvencek tekintetében) használni az IE 5-t, és szövegszerkesztésnél inkább Word 97-nél maradok. A legújabb hír: a Microsoft Magyarország két és fél hónap alatt több mint 10.000 Office 2000-t értékesített. Ezek szerint sokan mások se választottak ingyen illetve olcsó StarOffice-t.

4/ Egy szaklapnak ne legyen az a célja, hogy az informatikai háborúkhoz beleszóljon, vagy pontosabban maradjon ki, mert ehhez semmi köze . Ellenkezőleg, az az érdeke, hogy minden résztvevőhöz jó kapcsolatot kialakítson .

5/ Igazságtalan lenne ha csak egy nem tetsző cikk miatt nem ismerném el a lap egyedülálló ízlésvilágát: közkedvelt játékok részletesebb bemutatása és kapcsolódó témák, eszközök. Ez különbözteti meg a többitől. Olyan ez mint egy jó halászlé, csak éppen egy kicsit sós, de legközelebb kijavítható. Szerintem olyan témákról, mint az internet telefónia, intelligens szoftverek, ismertetők... sem szabad megfeledkezni. Remélem a lapjuk valóban sokoldalúvá és hasznossá válik, és lassan már nem kell megvennem az összes 5-6 lapot.
Sok sikert kívánok a munkájukhoz!

Trinh Quang Thang (mérnök)
e-mail

Válasz: Vallási kérdésekhez nehéz úgy hozzászólni, hogy senki ne akarjon máglyára küldeni. Ezért kerülöm is a szakmai érveket, úgysem arról van szó.

1/ Szerintem a jó kapcsolat alapja az, hogy vállalom a véleményemet, és nem az, hogy azt mondom a másiknak, amit az hallani szeretne.

a/ Számos Linux-disztribúció ingyenes (!), ugyanis vannak a világon olyan elmebetegek, akik nem mindent a pénzért csinálnak, hanem azért, mert szeretik.

b/ Mindig is sejtettem, hogy csak egy rosszindulatú pletyka, hogy a Windows gyakrabban (nem mindig) fagy le, mint a Linux.

c/ Hogy ez milyen hülye ellenérv! Én ugyan azt sem tudom, mit jelent az, hogy bankkártya. Aki tudja, az csináljon azt, amit akar.

c (Már megint? Ez olyan DOS-os reflex lehet.)/ Tehát ha valaminek a javítására sok gondot fordítanak, az tökéletlen és kényelmetlen. Ha valamit alig javítanak, az tökéletes és kényelmes, pláne, ha az évszázad egyetlen zsenije áll mögötte.

d/ Hát igen, van a kétféle böngésző, amiből az IE5 aztán úgy leközözött mindenkit, hogy csak lestünk. És ezzel kész is az internet. Csak érteném, mit beszélnek róla annyit.

2/ A cikk szerzője tényleg rövidlátó, én is utálom ezért.

3/ Amit többen vesznek, az a jobb. Ami drágább, az a jobb. Amit hirdetnek, az a jobb.

4/ Ünnepélyesen megígérem, hogy ezentúl csak olyan termékekről írunk, melyeknek nincs vetélytársa. Így nem lesz semmi gond.

5/ Remélem, ez a szám már jobban tetszik.
Ádám (képzettség rendben)

Melyik sunnyogó spenóthuszár írta?

A Pcformat januári számában olvastam a Creatures 2 címı játékról egy rövid kis cikket. Lehet hogy az ott alkalmazott stílus a fiatalabb korosztálynak tetszik, de én 47 éves vagyok, s mit nem mondjak nem nagyon tett rám jó hatást.

Azt a cikket valamelyik olvasó írta, vagy a szerkesztőség ?

Juhász Lóránt
e-mail

Válasz: Egy szerző írta a szerkesztőségből. Az olvasók olvasnak, és remélhetőleg jól is szórakoznak. Újraolvastam azt az arcátlan, parlagi stílusban fogalmazott, otromba cikket a 76. oldalon, és röstelkedve vallom be: nevettem. Sajnos, a lap tele van ilyen irományokkal.

Unreal TNT

Többen is sírnak, hogy az „Unreal Tournament" csak 3DFX-es kártyákon élvezhető,D3D-vel nem igazán. Van benne valami, de íme egy kellemes meglepetés TNT alapúkártyákhoz:

Az aktuális kártya opengl driverét (..ogl.dll) másoljuk be az „U. T." \\System könyvtárába és nevezzük át az ott lévő „OpenGlDrv.dll"-re. Ezután a setup-ban D3D helyett válasszuk az OpenGl módot, csodát fogsz látni!!

Simon Ferenc
e-mail

Válasz: Kösz. És kösz azért is, amit nem tettünk közzé.

Egy elképesztő program: a GIMP

Az világos számomra, hogy többnyire a független újságírói szubjektumon múlik, hogy milyen programokat teszteltek. Persze, gondolom az sem mellékes, hogy esetleg azok a cégek, melyek termékei megmérettetnek, fizetnek-e a szereplésért, vagy sem. Ez végül is nem baj, hiszen minden újság úgy alakítja ki és valósítja meg marketing-politikáját,ahogy tudja. Az viszont zavart, hogy sem a Corel grafikai programja nem került be, sem a teljesen ingyenes Linux és Win9x alattegyaránt mıködő GIMP. Pedig ez utóbbi program megérdemli a figyelmet, hiszen megalkotói egy profi grafikai programot bocsátottak rendelkezésünkre, ami ráadásul néhány szolgáltatásában a pénzes programokat is felülmúlja.

Protokollár
e-mail

Válasz: Igaz. Szégyen és gyalázat, hogy kimaradt a GIMP. A többi alkalmazásnál használt szempontok szerint én személyesen kb. 75%-ot adnék rá, de szerintem roppant hasznos, hogy programozható, bővíthető és jól illeszthető más alkalmazásokhoz is. Akit alaposabban érdekel, látogasson el a site-jukra: **www.gimp.org**, vagy magyar testvéroldalukra: **gimp.rulez.org**

Ember tervez...

Nemrég fizettünk elő az újságra, és az akció keretében megkaptuk a Home Design 3D Lakástervező programot. A leírás szerint létezik egy Expert CAD 3D nevű program, amivel saját elemeket készíthetünk a lakástervezőhöz. Bizonyára velem együtt sokan örülnének, ha ez a program valamilyen (demo vagy shareware) formában felkerülne a PC Format egyik CD mellékletére.

Boda Emese
e-mail

Válasz: Boldogan tennénk, de sajnos mindenről azért nem tudunk demót szerezni. Az Expert CAD 3D megvásárolható potom 13 dolcsiért, további részletek a cég honlapján: **www.expert store.com**. Magyar forgalmazót nem találtunk, de a hazai piacon is fellelhetőek hasonló szoftverek, pl. az AutoCAD (**www.graphisoft.hu**).

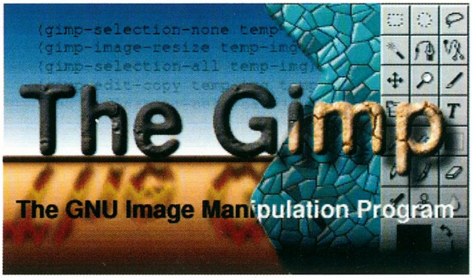
Quake az ég

Nekem olyan problémám van, hogy a Quake forráskódjának szabadon terjesztéséről szóló cikkben nem említettetek semmilyen elérhetőségi címet. nekem erre a címre lenne szükségem.

Elmo
e-mail

Válasz: Tessék:
www.planetquake.com/qdevels/download.html

Kedves Olvasók!
Várjuk leveleiket és leveleiteket. Amire tudunk valami jópofa választ, azt le is közöljük, így hát megéri próbálkozni.



PC Format CD-melléklet

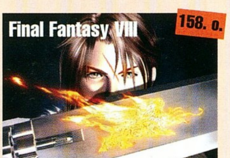
A sokoldalú PC magazin

Üdvözlet az Olvasónak!

Ha egy szóval szeretném összefoglalni az e havi CD kínálatot, azt kellene mondanom: LÉLEKVESZTŐ. Ezt azonban most szó szerint kell értenetek. Ha az összes játékprogramot kipróbálod, tuti, hogy rámegy a lelki üdvösséged. Mindjárt itt van kezdetnek a Messiah: egy játék, amelyben ártatlan járókelőkre csaphatsz le, és lelküket megszállva irányításod alá vonhatod testüket. Ha pedig már mindent megtettek neked, egyszerűen csak eldobod őket. Mintha ismerős lenne a szitu, nem? Aztán második lépésként jöhet a Dungeon Keeper 2: rémek, kínzások, fertelmes nyavalyák, kórok, járványok egyetlen cél érdekében, a minél nagyobb sűrűségű gonoszság előidézéséért. Ha ügyes vagy, esetleg sikerülhet a föld alatti szörnyparadicsomot a legalantasabb lényekkel feltöltened. Mindezeknél talán csak egy fokkal szelídebb az Extreme Biker motorszimulátor, vagy a Flanker 2, az orosz vadászrepülő nyüstölő. Az i-re a pontot végül a Final Fantasy VIII, a VII egyenes leszármazottja teszi fel. Aki látta az előző verziót, tudja, miről beszélek: egy kibernetikus álomvilágról. Édes álom vagy rémálom - embere válogatja. Szóval, kedves barátaim, jó lesz, ha lélekben megpróbáltok megerősödni, mielőtt a demó CD-ket a gépetekbe csusszantjátok! Ha pánikkeltésem sikerrel járt, mire ideérnél, már el is dobtad az újságot. Ha mégsem, akkor azért pár szót vesztegetnék a nem játék régióra is. Mert játszani jó, de azért - mint tudjuk - a PC másra is használható ám! Ha a töriórán csak a rizspuska, meg a szexlap olvasgatása a pad alatt tudott lekötni, most A Magyar Nemzet Története c. teljes verziós program komplettírozhatja itt-ott hézagos tudásodat. A Satori nevű alkotás akkor tehet jó szolgálatot, ha fejedet grafikai tervezésre adnád, a hangzatos nevű programokról azonban lebeszél az árcédulájuk. A sorban hátra került, de használhatóságban bőven az élmezőny tagja a Quick View névre keresztelt gyermek, „akivel" szinte bármilyen kép- vagy filmfájlba könnyedén betekinthetsz.

Tehát, Hölgyeim és Uraim, tegyék meg tétjeiket! A lemez forog!

A CD-mellékleten...



Final Fantasy VIII 158. o.

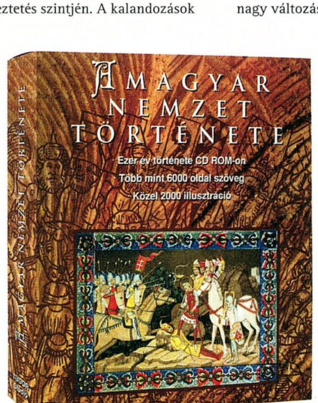


A Magyar Nemzet Története 154. o.

A Magyar Nemzet Története



Amikor Árpád vezér népével átlepte a Vereckei-hágót, még biztosan nem gondolta, hogy milyen nagyban befolyásolja ez a kis kirándulás a jövőbeni Európa történelmét. Pedig a magyarság immár több, mint ezeréves pályafutása ekkor kezdődött. Kezdetben lassan csorogtak az események, mivel a gyéren lakott terület nem jelentett nagy kihívást a harchoz szokott népnek. Az akkori eseményeket leginkább csak a sírokban és különböző településeken fennmaradt maradványokból tudhatjuk meg, és ezt is csak a következtetés szintjén. A kalandozások alkalmával már nagyobb és fejlettebb népcsoportokkal is találkoztak őseink, akiknél a történetírásnak nagyobb hagyományai voltak. Az első írásos feljegyzések erre az időszakra datálhatók. Miután Szent István felvette a keresztény vallást, az ősi Magyarországot is elárasztották a pápa követei, a papok. Egyik fő tevékenységük a mindennapok eseményeinek papírra vetése volt. Innentől kezdve nem volt megállás, mivel sorra születtek a kort bemutató írások, és ezeket szorgos kezek másolták a kolostorok sötét csarnokaiban. Az igazi nagy változást egy Guttenberg János nevű ember megjelenése hozta, aki kidolgozta a mai könyvnyomtatás alapjait és ezenfelül még működő nyomdagépet is épített. Először lassan, majd egyre gyorsuló ütemben terjedt ez az új berendezés, mely mindenki érdekeit szolgálta. Egyedül szegény másoló papok maradtak munka nélkül. A történetírás is nagyságrendekkel fejlődött, végterméke szélesebb nép-





csoportok számára is elérhetővé vált. Mivel az információáramlás, több hasonlóan forradalmi találmány segítségével legalább ekkorát fejlődött, ezért ezek a kiadványok sokkal több forrásból származó információt tartalmazhattak. Megindult a verseny a legvastagabb és a legtöbb kötetes lexikonok kiadásáért. Bár a nyomdatechnika azóta is a legfontosabb sokszorosítási eljárás, mely az évszázadok során rengeteget fejlődött és semminek sem sikerült eddig kiszorítania, a digitális korszak térnyerésével több alternatív lehetőség kínálkozott. A mai napig a CD lemez a legelterjedtebb, melynek egyik hátránya, hogy csak egy CD-meghajtó segítségével olvasható, de ez az olvasók legtöbbjének valószínűleg nem okoz problémát. A tárolókapacitás mértéke viszont lehetővé teszi, hogy a sokkötetes művek most kényelmes módon egy tizenkét centiméteres lemezen elférjenek. E havi multimédiás ajándék programunk is 6000 oldalnyi információt és 2000 képet tartalmaz, mely összefoglalja nemzetünk teljes történetét.

A mondás szerint a legizgalmasabb helyzeteket az élet produkálja. Ha ez a mondás igaz akkor rengeteg izgalomban lehet része a felhasználónak. Bár nemcsak azoknak hasznos ez a mű, akik izgulni akarnak, de remek forrásanyag lehet egy dolgozathoz vagy egy vizsgára való felkészüléshez is. Erről a neves szerzőgárda, így többek között Fröhlich Róbert, Kuzsinszki Bálint, Nagy Géza gondoskodik.

A program végigkalauzolja az érdeklődőt a kezdetektől, a honfoglalást megelőző eseményektől, a vezérek korán, az Árpád-, Anjou-, Jagelló-ház időszakán, a török hódoltsági korszak viharos évein át, a Habsburgok uralmán, a szabadságharc eseményein keresztül a kiegyezésig és annak hatásaiig. Egészen 1896-ig kalandozhatunk a viharos magyar történelem eseményei között.

PC Format A sokoldalú PC magazin **Teljes verzió!**

A CD anyagát előzőleg könyv formájában, az 1896-os millennium alkalmából jelentette meg a kiadó. A kor technológiai fejlődésének eredménye ez a reprint feldolgozás, melynek jelentőségét a honfoglalás óta eltelt 1100 év adta.

A program felépítése nagyon letisztult, egyszerű. A főmenü jelenti a kiindulópontot a felhasználó számára, aki itt választhatja ki az őt érdeklő történelmi korról szóló kötetet. Annak számára kattintva, a kiválasztott kötet képletesen kinyílik. Természetesen minden kötet az előszóval indul. E rövid történelmi áttekintés végén a kötet részeit jelentő könyvek tartalomjegyzéke található, ami HTML jellegű, mely azt jelenti, hogy az itt kékkel kijelölt részekre kattintva közvetlenül az adott korszakról szóló információkhoz juthatunk. Ha konkrét esemény, személy vagy dolog érdekel valakit, az a középső és a jobb szélső ikonokat használva rákereshet szövegrészletre is az adott kötetben, illetve fejezetben. Hibának talán azt lehet felhozni, hogy csak az adott kötetben, illetve fejezetben lehet keresni – hiszen ha valaki nem ismeri olyan jól magyar történelmet, nem biztos, hogy tudja, melyik korszakban keressen. Balról a második ikon tartalmazza egyébként a használathoz szükséges információkat, a piros bomba pedig a főmenübe vezet.

Reméljük, mindenki talál új és hasznos tudnivalókat a CD-n, a többieknek pedig gratulálunk a professzori címhez. PCF

A Magyar Nemzet története
Ⓕ Tudor Studio
Ⓣ (23) 341 544

Ha csak úgy: Pentium, 16Mb

Kis Magyar Történelem

Az úgy volt, hogy a Hét mesterlövész, Szundi, Morgó, Tas, Huba és a többiek körülnéztek, hol lehetne egy jót pancsikálni. Aztán meglátták a Kárpát-medencét, és a főnök, Árpád parancsára már át is evickéltek Vereckénél. Eleinte akadtak ugyan gondjaik, egyik rosszakarójuk direkte fehér lovon érkezett a bosszantásukra, de nem nézték a fogát. Szép sorban elagyabugyáltak mindenkit, és boldogan éltek, amíg meg nem haltak. Akkoriban persze ez nem tartott olyan soká, tekintettel a rossz közbiztonságra.

Eltelt némi idő, pogánykodtak a magyarok rendesen, sőt még egy féllábon ugrándozó sámánt is tartottak, akit Deák Bill Julius néven jegyeztek fel az akkor még írástudatlan krónikások. Ez a sok rakoncátlankodás megfeküdte a gyomrát Istvánnak. Gyorsan lekaszabolta a legpogányabbakat, és felvette a keresztséget. Közben sokat énekelt, akárcsak a jóhangú Koppány vezér.

Nem mondhatnám, hogy az elkövetkező néhány évszázad eseménytelenül telt, de azon a töriórán éppen hiányoztam. Az igazság az, hogy Mátyás király jut eszembe hirtelen, aki feltalálta az inkognitó nevű roppant kényelmes ruhadarabot, és abban járta az országot. Néha kissé pórult járt ugyan, de a végén mindig neki lett igaza. Király! Sportrajongók kedvéért még meg kell jegyeznem, hogy az általa vezetett Fekete Sereg több rangadón is győzött a török csapat ellen.

Történelmünk egén fényes csillagként ragyog a Tenkes kapitányának fokosa, amint a hős kurucok élén aprítja a népnyúzó labancokat. Szabadságharcunk fontos szereplője még Rákóczi is, de nekem a pörge bajszú Buga Jakab volt a kedvencem. Végül az egész sztori olyan pechesre sikeredett, hogy aztán százötven évig nem is koccinthattunk sörrel. Ez is elmúlt, és most már végre csatlakozhatunk a kriglicsapdosós Európához.

A huszadik század szinte egyetlen figyelemre méltó eseménye hazánkban az volt, hogy megjelent a giga-szuper-fantasztikus (de tényleg!) PC Format magazin.

Végül beköszöntött a 2193, amikorra egyértelműen Magyarország lett a világ legbefolyásosabb állama több szempontból is. Itt gyártották a legtöbb similabdát, gombfocicsapatunkat kerek ötven éven át senki sem tudta megverni, és itt találták fel a legváltozatosabb színű és formájú Bűvöskockákat is.

Én kábé ennyire emlékszem a magyar nemzet történetéből, pedig rémlik, hogy sokkal több minden történt. Szégyellem is magam, no. Aki nem akar olyan bugris lenni, mint én, hanem pontosabb és részletesebb tudásra vágyik, az egy centit se habozzon, azonnal lökje a CD-t a számítógépe e célra kiképzett nyílásába, indítsa el a programot, s töltse vele meghitten az év fennmaradó hétvégéit. És a hétköznapokat is.

Telepítés



A telepítést a képernyő közepén lévő gombra való kattintással indíthatjuk el.



A következő ablakban meghatározhatjuk, hogy a program a háttértárolónk melyik könyvtárába másolja a futtatáshoz szükséges fájlokat.



A körülbelül 7Mb-nyi adat másolása gyorsan befejeződik.



Most már csak a képernyőn megjelenő ikonra kell kattintani, és máris kezdődhet a történelemóra.

Satori PhotoXL

A program értéke: 139 990 Ft

CD kód: A3009-X973187

Alaposan kiveséztük ezt az új képszerkesztő alkalmazást

PC Format – Teljes verzió!

OKÉ, AZÉRT MERT talán nem olyan ismert, mint a Photoshop vagy a Paint Shop Pro, azért a Satori PhotoXL még lehet egy nagyon okos képszerkesztő program. Hogy miért okos? Nos azért, mert a működése független a felbontástól – nagy méretű képeket is gyorsan képes kezelni, mert csak az a rész jelenik meg, amelyen dolgozni akarsz, és csak az adott képernyőnek megfelelő felbontásban. Mindez a lépcsőzetesen elrendezett eszközökkel és a fejlesztői munka többi eredményével együtt tökéletes programot nyújt számodra, hogy a weblapodat grafikákkal kidekorálhasd.

Telepítés

Keresd meg a Technique folderben a PCF interfészt, majd válaszd ki a Satori 2-t vagy a Satori 3-at. Add meg a CD kódját: A3009-X973187.

Hogyan működik

A felbontás-független képszerkesztők úgy működnek, hogy egy nagy képet a legkisebb felbontásban jelenítenek meg, az elvégzett módosításokat elmentik, és átvezetik a háttérben lévő nagy felbontású képre. Mindez a képszerkesztést sokkal gyorsabbá teszi, mivel a PC-d csak jóval kisebb képekkel dolgozik. Minél kevesebb pixelt tartalmaz a kép, annál kevesebb módosítást kell végrehajtania, ha valamit megváltoztatsz rajta, emiatt gyorsabban tudja újrarajzolni a képet. Mindig a kép újrarajzolása igényli a sok időt, amikor nagy képen dolgozol, nem is beszélve az óriási RAM-szükségletről. Ha készen vagy, és el akarod menteni vagy ki akarod nyomtatni a munkád, a nagy felbontású teljes képet csak egyszer vagy egyszer sem kell újrarajzolnia a programnak.

A PhotoXL még ennél is tovább megy, mert egyáltalán nem ment el bitmap-fájlokat. Ehelyett betölti a bitmap-fájlokat, amelyekkel dolgozni akarsz, majd a munkád végén canvas-fájlként menti el az eredményt. Ez a fájl tartalmazza az eredeti fájlra vonatkozó hivatkozásokat, valamint az általad elvégzett módosításokat, ezáltal rendkívül csekély a memóriaigénye. Ha további módosításokat akarsz végezni a képen, csak a canvas-fájlt kell megnyitnod, amely megnyitja és megjeleníti a bitmap képet.

Miért működik mindez? Főleg azért, mert a kiindulási bitmap képről sok canvas-fájlt készíthetsz. Más szavakkal, egy eredeti képről számtalan változatot hozhatsz létre.

A PhotoXL működésének megértéséhez elég arra emlékeztetnünk, hogy amikor a képernyőre nézel, akkor még nem a végeredményt látod. A program csak akkor mutatja meg, hogy a képed hogyan fog igazán kinézni, amikor erre kifejezetten utasítod – például, ha a weben való alkalmazáshoz megfelelő JPEG vagy GIF formátumban elmented. Egyben ez az a pillanat is, amikor meg kell adnod képed végső méretét – erről részletesebben „A méret nem számít" című keretes írásunkban olvashatsz.

Fájlok és fájltípusok

A PhotoXL-ben egy kép megnyitása a sok opció miatt nem olyan egyszerű, mint más programokban. A működési elvből következően, ha egy meglévő bitmap képet akarsz megnyitni (szemben a PhotoXL saját canvas-fájljaival), létre kell hozni a képhez egy új canvas-fájlt, amin ténylegesen dolgozol. Eddig elég egyszerű, nem? Kilépéskor a program ezt a canvas-fájlt menti el egy újabb bitmap-fájl helyett.

Megnyitáskor a program azt is megkérdezi, hogy az eredeti méretben akarod-e használni a fájlt. A 800x600 pixel méretű képek esetén ez a leghasznosabb opció, függetlenül az adott képfelbontásodtól. Ha nagyobb, ne használd ezt az opciót. A PhotoXL lecsökkenti a képméretet, és csak a meglévő felbontásnak megfelelő képet nyitja és jeleníti meg. Ez mindent sokkal gyorsabbá tesz. Jó, de mi van akkor, ha egy részletet ki akarsz nagyítani? Ennél a pontnál jobban szemügyre kell venned a Zoom menüt. Nagyításkor kis felbontású képed darabossá válik. Azonban, ha a Hi-Rez gombra kattintasz, a PhotoXL a teljes képnek csak a kérdéses kis részét fogja újratölteni nagyobb felbontásban. Ez persze lassúbb, mint mondjuk a Photoshop esetében, amelyik a teljes képet az eredeti nagy felbontásban már a legelején betölti a memóriába, de kinek van több száz megabit RAM-ja ilyen óriási fájlok kezelésére?

A PhotoXL-ben a canvas-fájlok mellett van egy másik formátum is: ez a RIR-fájl. Ha akarod, a Fájl menüből átkonvertálhatod a bitmap-fájlokat ebbe a formátumba, de ez teljesen szabadon választható. A RIR a képet egy fájlon belül többféle felbontásban tárolja, ami egyes műveletek sebességét még tovább növeli.

Fotók szerkesztése

A képek előkészítése a hálón való alkalmazásra rendszerint két lépésből áll. Először is úgy kell átméretezni őket, hogy ne legyenek nagyobbak, mint amekkorára feltétlenül szükség van, a letöltési idő csökkentése miatt. Erről volt szó eddig. Szükség lehet azonban a kép kozmetikázására is, ez általában a fényesség, a kontraszt és a színek beállítását jelenti. Ezeket az opciókat

Szemtől szemben a képernyővel

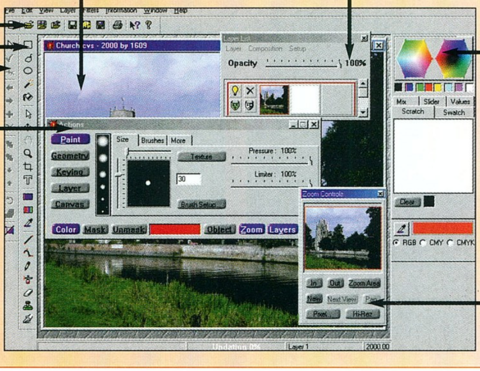
Amikor először használod a PhotoXL-t, valami ilyesmit fogsz látni. Ismerkedj meg hát a kezelőfelületekkel.

File, Edit és Shortcut menüsorok
Feltételezzük, hogy már tudod, mire valók a menüsorok. Annyit azért mégis elárulunk, hogy a menüsor üres részére kattintva tetszőleges helyre húzhatod el őket, akár a dokumentum elé is. Nem, mintha szükséged lenne más menüre is...

Dokumentum ablak
Igen, itt tényleg van valami. Ha már beállítottad magadnak a képernyőt, talán marad valami hely a képnek is, amin dolgozni szeretnél.

Layer menü
A PhotoXL a Photoshop-hoz és néhány más képszerkesztő programhoz hasonlóan rétegek felhasználásával képes összetett képek előállítására is. Ezt a menüt a rétegek megtekintésére, kezelésére és szerkesztésére használhatod.

Colour menü
Figyeld meg, hogy ez a menü hogyan van a képernyő széléhez illesztve. A menü egy üres területére kattintva elhúzhatod a menüsort a dokumentum tetszőleges helyére. Néhány más menüsort, mint pl. a Zoom menüt is a képernyő széléhez illesztheted.



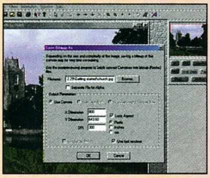
Actions menüsor
Ez a PhotoXL kezelésének központi része, innen jelenítheted meg vagy tüntetheted el a többi menüsort és érheted el a legtöbb eszközt. Az ablak bal oldalán egymás alatt elhelyezkedő gombok szolgálnak festésre, rajzolásra és más bonyolult képszerkesztő beavatkozásokra. Az ablak jobb alján levő gombokkal két újabb menüsort lehet megnyitni, mindkettő látható a képen. Az Actions menüsor valójában több, mint egy ablak, mivel szűkíteni és bővíteni is lehet.

Zoom menüsor
Ilyennel minden képszerkesztő programnak rendelkeznie kell. Ez az ablak megmutatja a teljes képet, és a benne lévő négyszög jelöli az aktuális megjelenítést. A négyszög mozgatásával a főképernyőn megjelenő kép változtatható. Ha éppen nincs szükséged az ablakra, akkor becsukhatod, majd újra megnyithatod az Actions menüben lévő gombra kattintva.

A méret nem számít



① A PhotoXL meg tudja nyitni a közönséges bitmap-fájlokat és a saját RIR-fájljait is. Egy fájl megnyitásakor egyúttal egy új canvas-fájl is megnyílik. Ne jelöld be az 1:1 Mode ablakot, ha a képed nagyobb a képernyő területénél – ez megnöveli a program teljesítményét.



② Ha a képfájl már meg van nyitva, azt el is mentheted JPEG formátumban az eredetitől eltérő méretben. A programban ugyan nincs ehhez szükséges eszköz, de a PhotoXL az új képként való elmentéskor biztosítja a tetszőleges méretváltoztatást.



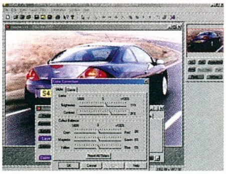
③ Ez a folyamat néhány percet is igénybe vehet, mivel a PhotoXL ilyenkor az egész eredeti képet átméretezi. Ez csak akkor működik, ha a dokumentum ablak nyitva van. Ha bezárod az ablakot, a program egyúttal canvas-fájlként menti el a képet – az ábrán látható lista az általad elvégzett szerkesztési műveleteket tartalmazza.

a PhotoXL Actions menüjében a Layer (réteg) gombra kattintva érheted el. (A képed valószínűleg csak egy rétegből áll, úgyhogy nem aggódnod, hogy nem a jót választod ki.)

Válaszd a Colour Correction (szín javítás) opciót. A megjelenő dialógdobozban lévő csúszkák segítségével kedved szerint változtathatod a fényességet, a kontrasztot és a színegyensúlyt.

Az Actions menüből választható Paint opció számos eszközével is bátran kísérletezgethetsz. Válaszd ki például az ecset méretét és típusát, majd nyugodtan rajzolj a képre, mint ahogy azt más programokban is megteheted.

Azonban van egy nagy különbség. Ha nem tetszik az, amit csináltál – például lefestettél egy olyan részletet, amit meg akartál őrizni –, nyomd meg a [Ctrl]+[z] billentyűket, ezzel más programokhoz hasonlóan visszaáll az eredeti állapot. A PhotoXL esetében azonban ez – más programokkal ellentétben – úgy történik, hogy először egy dialógdoboz jelenik meg. Az ebben lévő csúszka segítségével megadhatod, hogy az ecsetmozgatás méretéből mennyit ne vegyen a program figyelembe, azaz képes akár csak az utolsó millimétereket is eltüntetni a teljes mázolmány helyett. Szórakoztató. PCF



A színt, a kontrasztot és a fényességet az Actions **menü** Layers **opciójával változtathatod.**



Rengetegféle rajzolási opció közül válogathatsz az Actions **menü** Paint **pontjában.**



A *PhotoXL* mind a rétegeket, mind a maszkolást támogatja, így különleges kivágásokat hozhatsz létre.

Satori PhotoXL 2.2
Ⓕ Spaceward Graphics
ⓘ www.satoripaint.com
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, 6Mb merevlemez hely, Windows 95/98

Quick View Plus

PCFormat Teljes verzió!

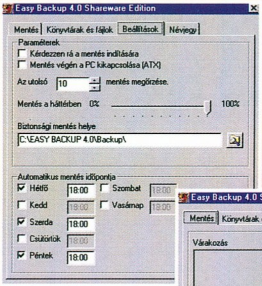


Sok képpel dolgozol? Kiütést kapsz, ha már megint meg kell nyitnod a Paint Shop Pro-t, vagy a Photoshop-ot minden egyes alkalommal, ha valamit meg akarsz nézni? Akkor neked a Quick View Plus-ra van szükséged. Ez pontosan azt tudja, amit a címében ígér: lehetővé teszi számodra, hogy megnézhesd a képeket, és ami a legfontosabb, gyorsan.

A programmal nem csak képfájlokat, hanem Adobe Acrobat fájlokat, Shockwave Flash animációkat és QuickTime mozikat is megnézhetsz. Ha már egyszer telepítetted, az egér jobb gombjával kattints valamelyik kompatibilis fájlra és válaszd az újonnan megjelenő Quick View Plus opciót. A Quick Print parancsnak hála, még a nyomtatás is sokkal gyorsabb lesz.

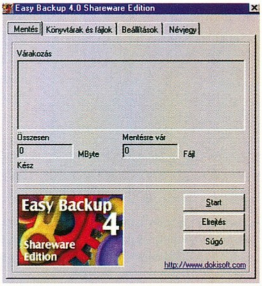
Quick View Plus 19 900 Ft
Ⓕ Jasc
ⓘ www.jasc.com
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, Win95

Easy Backup 4.0 SE



A program otthoni alkalmazásra teljesen ingyen használható, az egyetlen korlátozás, hogy nem alkalmazhatunk hálózati meghajtókat. A lakások többségében valószínűleg nem nagyon fog hiányozni ez a funkció.

Többé nincs mentség az elveszett fájlokért.



Akivel még nem esett meg, hogy valami fontos állománya a tárolóeszköz martalékává vált, az vagy nagyon szerencsés vagy nem használja a számítógépét. Bizonyára olyanok is vannak, akikben felmerült a biztonsági másolatok készítésének szükségessége, de a bonyolult és sok konfigurálást igénylő programok elrettentették őket.

Nagy segítségét jelenthet mindezek számára a DokiSoft új programja, mely könnyen kezelhetően és ráadásul magyarul könnyíti meg ennek az unalmas feladatnak az elvégzését.

Easy Backup 4.0 SE Ingyenes
Ⓕ DokiSoft ⓣ (1) 363 5830
ⓘ www.dokisoft.com/easybackup
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, Win95

Üdvözlünk a demó CD korong alakú világában

Lélekrablás, álomvilág építgetés, motorozás, repülés, föld alatti szörnyvilág tervezése – a demó CD-n most igazi izgalmak várnak.

Messiah



Belebújhatsz bárki bőrébe, és minden szörnyűség, amit elkövetsz, az ő bűne. Hát nem remek?

Gondolkodtál valaha azon, hogy mi késztethet valakit a pusztításra? Nos, most felkötheted az alsóneműdet, mert a Shiny által remekül kifejlesztett Messiah kis aranyos demója pont ilyen késztetéssel szolgál – embereket keríthetsz a hatalmadba. A kurzorvezérlő gombok vagy a kedvenc joypadod segítségével ráveheted Bobot, hogy a járókelőket megszállja és ettől kezdve ők is neked engedelmeskednek. De ne feledd, ha meghal, akit Bob megszállt, Bob is meghal, szóval csak óvatosan.



Messiah
Ⓕ Interplay Ⓣ (1) 351 3078
Ⓘ www.interplay.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P400, 64Mb

Final Fantasy VIII

Miről szól?

Az idétlen nevű RPG hű maradt saját utánozhatatlan, most még szörnyűbb stílusához. A történet és a különleges effektusok ott folytatódnak, ahol a FFVII abbahagyta: egyszerre csak Squall Lionheart (alias Üvöltő Oroszlánszív) szerepében találod magad, egy másik animációs fantáziajáték kellős közepén.

Hogyan játsszuk?

Ezzel a demóval rögtön részt vehetsz az animációs akciókban: használd a mozgáshoz a kurzorbillentyűket a [W] billentyűvel együtt, a [D]-t, ha a játék menüjébe akarsz belépni és az [X]-et, ha beszélgetni akarsz a lakosokkal, vagy meg akarsz erősíteni egy parancsot. Amikor az első fickó kidőlt, a harcot az alábbi billentyűkkel folytathatod: [X] – egy akció jóváhagyása, [W] – az utolsó művelet törlése, [A] – saját embereid pillanatnyi helyzetének megtekintése, [D] – váltás a figurák között, [Q] – a célzó ablak megnyitása, [E] – Squall energiáinak feltöltése és [Z] + [C] – menekülés a csatából, ha már nem bírod tovább.



A fantázia birodalmában való 8. garázdálkodás talán végre az utolsó. Sajnos nem hisszük.

Final Fantasy VIII
Ⓕ Eidos Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.eidos.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII, 64Mb

Flanker 2



Itt a remek alkalom, hogy vörösre fesd az eget a legjobb orosz vadászgéppel.

Mindig gyötört a kíváncsiság, hogy mire képes egy igazi orosz? Nem, most nem arra gondoltunk, hogy egész nap vodkát iszik, vagy a húgát árulja a megfelelő helyen. Mi az orosz Su-33-ról beszélünk, amelyikkel egy repülőgép-hordozóról indulhatsz a légicsatába. Sőt, ha van egy megfelelő joystickod vagy 102 ujjad, amivel az összes gombot el tudod érni, már bele is vághatsz egy dugóhúzóba ezzel az orosz géppel.

Flanker 2
Ⓕ Mindscape Ⓣ (1) 461 5733
Ⓘ www.flanker2.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: P350, 64Mb, 3D gyorsító

Extreme Biker



Pattanj fel a motorodra, és hajrá...



... földön, vízen, levegőben.

Pattanj fel a legújabb motocross szimuláció, az Extreme Biker fantasztikus demójára. A játékban nem csak eszement sebességgel versenyezhetsz, de olyan kunsztokat is produkálhatsz, amikről a valóságban még csak nem is álmodtál. Tehát mi vár rád? Verseny! Használd a kurzorbillentyűket vagy a joypadot paripád megzabolázására, és mutasd be az összes őrült trükköt – csak fel ne bukj, mert annak minimum lábtörés a vége. Lazítsd el az ujjaidat, és fickándozz, mint hal a vízben.

Extreme Biker
Ⓕ Sierra Ⓣ (1) 262 2309
Ⓘ www.sierra.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: P350, 64Mb, 3D gyorsító

FA Premier League Stars



A játék

Amíg a FA Premier League Stars betöltődik, kövesd a megjelenő utasításokat, majd nyomd meg a [Space]-t. Ezután nyomd meg a [<-]-t (vagy SideWinderen a Leftet), ha az Európában meghatározó Chelsea csapatával akarsz játszani, míg a [->]-t, ha a világ legjobb csapatával, a Manchester Uniteddel. Ha készen vagy, kattints a Start gombra, és máris kezdődhet a játék. A játék során a mozgásokat a kurzorvezérlőkkel irányíthatod, míg az alsó sorban a Z-től a vesszőig levő billentyűkkel különböző akciókat végezhetsz, mint például rúgás, lövés és csapatirányítás. Először próbáld ki, hogy mi mire való, majd kezdődhet a gólszerzés. Erre öt perced van.

A telepítés

A telepítő, elindítása után kéri a célkönyvtár megadását. Azt javasoljuk, ne változtass az alapértelmezésen, mert ez kínálja a legegyszerűbb helyet a temporary fájlok átmásolására. Nyomd meg a Continuet, majd válaszd az Installt a következő képernyőn. Most jött el az ideje annak, hogy a Next háromszori megnyomására, idegtépő várakozások után a fájlok végre átkerüljenek a saját gépedre. A következő képernyőn nyomd meg a Yest. A program megkeresi a 3D kártyát, végül az OK megnyomásával befejeződik a telepítés. A viszszatérő Windows képernyőn egy új fantasztikus ikon fog megjelenni, amely arra vár, hogy rákattints, ezzel indíthatod el a Stars-t.

FA Premier League Stars
F EA Sports T (1) 351 3078
I www.easports.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII, 64Mb

Dungeon Keeper 2 Multiplayer



A játék

Kedveled a szörnyetegeket, a kínzásokat, a förtelmes betegségeket és járványokat? Akkor a Dungeon Keeper 2 inyencfalat lesz a számodra. Kiválaszthatod azt a söpredéknépséget, akikkel benépesítheted földalatti tanyádat, hogy megóvd a jófiúk zaklatásaitól, és hogy felkészítsd őket egy bandaháborúra. Mivel ez a demó kizárólag többszereplős változatban játszható, szükséged van az internetre vagy IPX hálózatra való csatlakozásra, és a játék kezdete előtt fel kell venned a kapcsolatot egy hasonló szerverrel. A játék indításakor válaszd ki a megfelelő opciót és a readme fájlban elérhető utasításnak megfelelően építsd fel a kapcsolatot. Meglátod, jól elleszel, mint a befőtt.

A telepítés

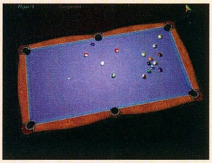
Indítsd el a telepítőprogramot (games\dungeon.exe), majd ha a telepítő előkészítette magát, nyomd meg a Nextet. A következő képernyőn eldöntheted, hogy a DK2-t hová szeretnéd telepíteni. Ha ez megvan, nyomd meg a Nextet. A Next újbóli megnyomásával a telepítés végre elkezdődik, és a program az emberi elme számára felfoghatatlan sebességgel másolja át magát a vinyódra. A folyamat végén válaszolnod kell arra a két kérdésre, hogy meg akarod-e nézni a readme fájlt, valamint akarod-e futtatni a játékot. Azt javasoljuk, hogy mindkét négyzetet hagyd bejelölve, és alaposan tanulmányozd át a readme fájlt – a játékhoz szükséges összes nélkülözhetetlen információt tartalmazza.

Dungeon Keeper 2
F Electronic Arts T (1) 351 3078
I www.dungeonkeeper.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: PII, 64Mb, 3D gyorsító

Futottak még



Gázt a padlóig, utánad az özönvíz!



Ultra és viola 3D-ben: *3D Ultra Cool Pool.*

Hot Wheels Crash!

Tudod, a kissrácok imádják a kisautókat. Volt egyszer egy cég – a fiatalabbak közülünk talán még emlékeznek rá –, az ő autóik, a Hot Wheelsek fényes kerekeitől mindenki el volt bűvölve. Ugye kitaláltátok már, ez egy karambol-szimuláció, és pontosan azt tudja, amit valaha a matchboxainkkal játszottunk. Célozz a járgányoddal, és usgyi le a dombról!



Tökéletes élmény, ha szeretsz állatokat gyilkolni. Mi nem túlságosan.

3D Ultra Cool Pool

Lökj meg bátran néhány színes, néha nagyon intelligens kinézetű golyót a posztóval bevont asztalon ebben a korhelyek által kedvelt játék legújabb, őrült változatában. Közvetlenül célzol vagy mandinerrel próbálkozol – mindez tőled függ. Jó kis móka, ráadásul könnyű játszani.

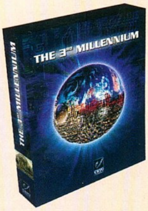
Natural Fawn Killers

Gyűjtsd a nagyszerű trófeákat, végigjárva a festői erdőt, kezedben egy orvvadász fegyverével. A fegyvert a kurzorbillentyűkkel tudod mozgatni, célozni pedig az egérrel tudsz. A bal gombbal lőhetsz, a jobbal pedig az orvlövész szemszögéből nézhetsz. Három helyszínben gyönyörködhetsz: egy szép réten, egy erdőben és végül egy nyúlfarmon. Mindegyik tetszetős és politikailag korrekt. Nemdebár?

Ki a kicsit nem patcheli

Álmodozol egy játékról, már a szomszédnak is megvan, de a szemét nem adja oda, még csak nem is engedi, hogy játssz vele egy kicsit. Legszívesebben megvárnád a lépcsőházban, és a konyhakéssel bírnád jobb belátásra. De mivel volt gyerekszobád, inkább hónapokig azon a parizeren élsz, amit a macskádtól csórsz el. Végül elosonsz a boltba, kipengeted a spórolt pénzecskédet, aztán uzsgyi haza, benyomod a gépbe a CD-t, és egy hétig fel sem állsz. Ez a hét mozgalmasan telik. Néha mámoros szemmel meredsz a monitorra, hogy ilyen piszok jó játékkal rég nem volt dolgod. Néha kidagadnak az erek a homlokodon, káromkodsz, mint a zápores, és a gutaütés közelében jársz, mert valami apró programhiba miatt már huszadszor támad ugyanaz a szörny (esetleg nem tudsz rendesen fékezni a hajtűkanyarban stb.).

Nos, ha egy hetet a gép előtt tudtál tölteni legújabb szerzeményeddel, akkor még mázlid van. Ha igazán peches vagy, akkor a friss CD-t benyomod a gépbe, remegő ujjakkal püfölöd az Entert a telepítésnél, és végül... Végül kiderül, hogy ez a remek kis program még hírből sem ismeri a videokártyádat. Illetve a gyártó rémlik neki, és egy kis ügyeskedéssel még szürke csíkokat is varázsolhatsz a képernyőre, de ezzel kifújt.



Ha ez az egész sztori valahogy ismerősen hangzik, akkor a bűvös szót is tudod: patch. Vagyis az a javító alkalmazás, amely végre használhatóvá teszi a sokáig vágyott játékot. Tudd meg, hogy még mielőtt a jeges Duna hullámaiba vetnéd magad, érdemes megnézni az első CD-mellékleten a games alkönyvtárat. Hátha éppen ott lapul az a patch, amely nélkül eddig olyan kilátástalannak tűnt az életed.

A mostani CD-n többek között a The 3rd Millenium-hoz találsz patchet (3mgb_1.07.exe). Igen, ez az a játék, aminek a teljes verzióját a múltkori számhoz kaptad.

GYORSKERESŐ

Az e havi CD-mellékleteken található programok futtatásához szükséges összes információ.

MINDEN HÓNAPBAN ÖSSZEGYŰJTjük a legjobb játékdemókat, felhasználói programokat, shareware-eket, és összesűrítjük őket a mellékelt CD-kre.

A programok indítása

A programok installálása a *PCF* discjéről nem okozhat nehézséget. Olyan felhasználóbarát menüt kínálunk, amellyel könnyen kiválasztható a telepítendő programot. Gyakorlottaknak érdemes elmélyedni a Windows Explorerben.

1. Helyezd be a mellékelt discet a CD meghajtódba.

2. A *PCF* menüje automatikusan megjelenik, de ha a Windows autorunja nem indul, akkor klikkelj a **START**, majd a **RUN** parancsokra, és gépeld be a **d:\pcf.exe** sort – a "**d**" betűt helyettesítsd a saját CD-meghajtód megnevezésével.

3. A *PC Format* menü megjelenése után nem kell mást tenned, mint kiválasztani azt, amit telepíteni akarsz – a programok csoportosítva jobbra láthatók.



1. CD-MELLÉKLET

CSEMEGÉK

Gamespy	d:\critical\gamespy.exe
Gozilla	d:\critical\gozilla.exe
MP3Spy	d:\critical\mp3spy.exe
Sonique	d:\critical\sonique.exe
Winamp	d:\critical\winamp.exe
WinZip	d:\critical\winzip70.exe

JÁTÉKOK

3D Ultra CoolPool EightBall	d:\games\coolpool.exe
Cutthroats	d:\games\cutt.exe
Dungeon Keeper 2	d:\games\dungeon.exe
FA Premiere League Stars	d:\games\starsdemo.exe
Hot Wheels Crash!	d:\games\crash.exe
Natural Fawn Killers	d:\games\nfk.exe
Flanker 2	d:\games\flanker20demo.exe
Extreme Biker	d:\games\ebiker\ebiker.exe
Madden NFL 2000 Patch	d:\games\madnpatch.exe
Championship Manager 99/2000 Patch	d:\games\cm303e.exe
3rd Millennium Patch	d:\games\3mgb_1.07.exe

ELSŐSEGÉLY

Ati Rage 128	d:\hospital\rage128.exe
Creative 3D Blaster Banshee	d:\hospital\blasban.exe
Creative TNT 2 & TNT Ultra 2	d:\hospital\tnt.exe
DirectX 6	d:\hospital\directX\dx6eng.exe
DirectX 7.0	d:\hospital\dx70eng.exe
FreqID	d:\hospital\freqid.exe
PowerDesk	d:\hospital\power\setup.exe
Quicktime	d:\hospital\qtw\qteasy32.exe
Voodoo 3000 vezérlők	d:\hospital\vood.exe

SHAREWARE

3Space Publisher	d:\share\3space\setup.exe
Acid 2	d:\share\acid.exe
Active Dimensions 3	d:\share\ad3\ActiveD3.exe
CoolPage	d:\share\coolpage.exe
Copernic 2000	d:\share\copernic.exe
HoTMetal Pro 6	d:\share\hotmetal.exe
Memory Watcher 2.1	d:\share\mw21.exe
Litestep	d:\share\litestep\install.exe
Napster 2	d:\share\napv2.exe
Phone Book	d:\share\phonebook\setup.exe
Screen Loupe	d:\share\loupex.exe
EasyBackup 4 SE	d:\share\easybackup_hu\setup.exe
WinRAR 2.6	d:\share\winrar.exe
Java Password Applet	d:\share\psfree10.zip

RUTIN

Flash 4	d:\tech\flash4full.exe
Homesite 4	d:\tech\homesite40.exe
PaintShop Pro 6	d:\tech\psp.exe
1st Page 2000	d:\tech\setup.exe
Satori Web FX 3 Demo	d:\tech\satori3\setup.exe

HÁLÓ VILÁG

FreeAgent	d:\wired\freeage.exe
Gravity	d:\wired\grav212.exe
Internet Explorer	d:\wired\ie5\iesetup.exe
Neoplanet	d:\wired\neo.exe
Netsonic	d:\wired\netsonic.exe
RealPlayer 7	d:\wired\rp7.exe
Spinner Plus	d:\wired\spinner.exe

TELJES PROGRAMOK

Quick View Plus	d:\tech\quickview\setup.exe

2. CD-MELLÉKLET

JÁTÉKOK

Final Fantasy VIII	d:\games\finalfantasy8.exe
Messiah	d:\games\messiah\setup.exe

TELJES PROGRAMOK

A Magyar Nemzet Története	d:\setup.bat
Satori Photo XL	d:\satori2\setup.exe

HIBAKERESÉSI ÚTMUTATÓ

Beadta az unalmast a CD-d? Akkor ez épp Neked szól! Itt megtalálod a leggyakrabban előforduló problémákat. Kövesd az útmutató tanácsait, és vége a bosszúságodnak.

Sérült a CD?

Ha arra gyanakszol, hogy a CD-d fizikailag megsérült, a géped CD-olvasási hibaüzenetet küld, és egyetlen szoftvert sem tudsz elindítani, lépj kapcsolatba műszaki rovatunkkal. Ha ők is megerősítik aggályaidat, küldd vissza a discet, hogy kicseréljük. Cím: Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35. Pf.: 141.

"Hiányzó DDRAW.DLL vagy DDSOUND.DDL" üzenet

A Windows kijelzi a hiányzó kritikus DirectX drivereket. Ezeket közvetlenül letöltheted a CD Hospital alkönyvtárából, ha rákattintasz Start>Run parancsokra, majd begépeled a következő sort: d:\hospital\dx70eng.exe, ahol a "d" a CD-meghajtót jelöli. Bootold újra a gépet, majd ismét próbálkozhatsz.

Szuper 3D-s grafikus kártyám van, a játék mégsem működik. Mi a baj?

Tiéd lehet a világ legszuperebb grafikus kártyája, mégsem fog működni, ha nem a megfelelő vagy nem kompatibilis drivert telepítettél hozzá. Keresd meg a gyártó vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb drivereket. Ugyancsak érdemes elolvasni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a keveredések elkerülése végett. Néhány népszerű gyorsítóhoz a CD Hospital alkönyvtárában is találsz drivert.

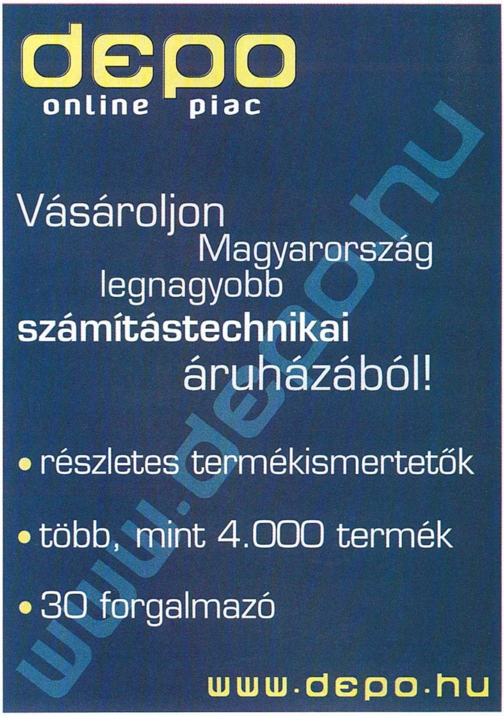
Segítség a hálóról

A PCF discjéhez az interneten sokfelé találsz segítséget. Felteheted kérdésedet a PC Format honlapjának fórumában (www.pcformat.hu), és érdemes néha a honlap PCF Extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben felfedezett problémákra reagálunk.

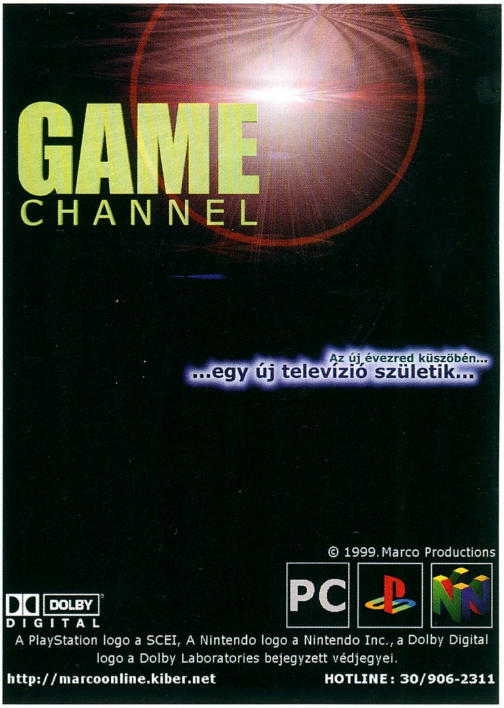
Minden más hiba esetén...

Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre.
Fax.: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu
Telefon: (1) 457 1123 (10 és 17 óra között)


Internet a kábeltévén
www.tvnet.hu
1056 Budapest, Molnár u. 53.
Tel./Fax: 318-1926 318-1985
- online kapcsolat 24 órában
- nincs forgalmi díj
- nincs telefonszámla
Újdonság!
A TVNET Kft. elindította a bérelt vonalon keresztüli Internet szolgáltatást is.
info@tvnet.hu
http://www.tvnet.hu


depo
online piac
Vásároljon Magyarország legnagyobb számítástechnikai áruházából!
• részletes termékismertetők
• több, mint 4.000 termék
• 30 forgalmazó
www.depo.hu
www.depo.hu


www.automex.hu
Vásároljon az automex.hu Online áruházban!
Mert
minden szoftver árából engedményt kap
minden műsoros videókazetta árából engedményt kap
minden DVD film árából engedményt kap
5.000 Ft feletti vásárlás esetén posta és csomagolási költséget nem számolunk fel
több mint 2.000 termék közül választhat
Tekintse meg honlapunkat: www.automex.hu!
Kattintson és rendeljen, mi pedig megrendelését azonnal teljesítjük!
automex.hu
www.automex.hu


GAME
CHANNEL
Az új évezred küszöbén...
...egy új televízió születik...
© 1999. Marco Productions
PC
DOLBY DIGITAL
A PlayStation logo a SCEI, A Nintendo logo a Nintendo Inc., a Dolby Digital logo a Dolby Laboratories bejegyzett védjegyei.
http://marcoonline.kiber.net
HOTLINE: 30/906-2311



A PC Format meztelen igazság

A sokoldalú PC magazin

Tudod, hogy mit akarsz. Tudod, hogy csak tőlünk kaphatod meg. Akkor meg mire vársz? Gyere és vedd el!

KillBastard: a történet vége

PEZSGŐDURRANÁSTÓL VOLTAK HANGOSAK tegnap a San Francisco-i Chutney Rod Entertainment irodái, miután elkészült végre a cég (Rocky Slambox nevével fémjelzett) legújabb játéka, a KillBastard. A program rekordhosszúságú idő, mintegy hat év után került ki a fejlesztők keze alól. Ebből az ünnepélyes alkalomból beszélgettünk Rocky Slambox-szal arról, milyen érzés végére érni egy ilyen maratoni hosszúságú projektnek.

„Nagyon-nagyon jó – kezdi Rocky. – Tényleg. Egyszerűen el sem tudom mondani, mit érzek most, hogy egy ilyen nagyszerű játék elkészítésében segédkezhettem!"

Ezután arról érdeklődtünk, mi tartott ilyen sokáig. Előfordult már, hogy egy játékra évekig kellett várni, na de hat év! Mi hátráltatta ennyire a munkát?

„Ennek egyszerű a magyarázata – mondja Rocky. – A legrosszabb az volt, hogy 95-ben szinte teljesen elölről kellett kezdenünk az egészet. A számítástechnika elképesztő sebességgel fejlődik, és amikor 95-ben szemügyre vettem a majdnem teljesen kész játékot, rájöttem, hogy mi még csak valahol 94-ben járunk. Így aztán újból nekikezdtünk, de amikor 97-ben megint a befejezéshez közeledtünk, észrevettük, hogy legfeljebb 95-ig jutottunk. 98-ban ezért lemondtunk az eredeti tervünkről, és a már meglévő alapokra megpróbáltunk egy versenyautós játékot elkészíteni. Amikor kiderült, hogy ez nem megy, visszatértünk az eredeti ötlethez, és igyekeztünk a kor színvonalára hozni a grafikát. Ekkor döbbentem rá (1998 végét írtuk), hogy ideje lenne végre sínre tenni ezt az egész KillBastard-projektet. A kész játék ennek az elhatározásnak az eredménye."

Ezt tehát két éve volt. Egészen pontosan mi játszódott le akkor a fejedben? Talán csak nem valami zseniális ötlet villant át az agyadon?

„Dehogy. Az történt, hogy a kiadó megelégelte a dolgot, és azzal fenyegetőzött, hogy nem folyósítja tovább az apanázsomat. Ettől megrémültem. Rájöttem, hogy az emberek leginkább a kor színvonalán álló játékot akarnak, de egy már jól bevált játékmenettel. Végül aztán előbányásztam a KillBastard-ra vonatkozó eredeti terveimet, és ezt valósítottuk meg az Unreal engine-jét felhasználva."

Akkor tehát miről szól a KillBastard?

„Na ne viccelj! Egy ilyen játékot nem lehet egyetlen mondatban összefoglalni. Nagyon röviden arról van szó, hogy 10 szinten keresztül lövöldözni kell, miközben furfangos fejtörőket is meg kell oldani."

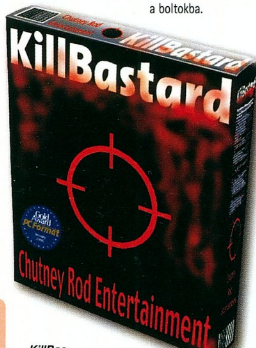
Miféle fejtörőket?

„Hát, ezt most bonyolult lenne elmesélni. A lényeg, hogy a szintek bizonyos részeire csak akkor juthatunk el, ha szert teszünk az adott bejáratot aktivizáló, kromatikus kódrendszer alapján működő beléptető eszközre."

Ööö... Ha jól értjük, akkor meg kell találni a megfelelő színű kulcsot a megfelelő színű ajtókhoz.

„Olyasmi..."

A KillBastard végleges verziója előreláthatóan néhány héten belül kerül a boltokba.



KillBastard: csak erős idegzetűeknek. Nekik is csak akkor, ha ülnek.

Back-Byting

A PC Format minden eddiginél jobban szívén viseli a Back-Byting™, avagy a világ legviccesebb PC-s képregény-sorozatának sorsát. És ezt nemcsak azért mondjuk, mert film készül a sorozat alapján, mi pedig milliókat készülünk zsebre tenni a várható bevételekből. A stripet igenis mulatságosnak és eredetinek találjuk, azt azonban nem hallgathatjuk el, hogy a rövidesen megjelenő film miatt kezdünk kissé nyugtalankodni. Például a jogok átruházásáért még egy fillért sem kaptunk. Nem láttuk a forgatókönyvet sem. És a várható szereplőgárdáról sem tudunk úgyszólván semmit. Őszintén szólva csak annyit tudunk, amennyit a múltkor Rod elmondott. Ideje lenne újra beszélni vele...

„Üdvözlöm, itt Rod Staffish, a világ legviccesebb PC-s képregény-sorozatának rajzolója beszél. Jelenleg fontos megbeszélésem van néhány fontos emberrel Hollywoodból, ezért nem tudok odamenni a telefonhoz. Ha a PC Formattól keresnek, az esedékes adagot már postáztam. Bíip."

Jöjjön tehát a világ legviccesebb PC-s képregény-sorozata, a Back-Byting.



Hír-telen hírek

- A Nature új betegségről számol be. A kór neve: Quake 3-könyök.
- Dehogy bé-ta-verzió. Bu-ta, bu-ta!
- Hűtlen exszerzőnk még mindig nem unja. (A levélírást.)
- Ideje rendetlenséget rakni az íróasztalon – jelentette ki a főszerkesztő.
- Újabb veszély: a számítógépes vírusok postai úton is fertőznek.
- A Microsoft hűségdíjat ad azoknak, akiknél még mindig az eredeti indítódallam szól.

PC Format A sokoldalú PC magazin

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
PC FORMAT KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Tel.: (1) 457 1125
Fax: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu

Főszerkesztő: Schmideg Ádám
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő helyettes / Project manager: Somogyi Absa
Tördelőszerkesztő: Papp Levente
Tördelő: Sebeszta Péter
Korrektor: Szántó Panka Ágnes
CD szerkesztő: Orbán Róbert
Kreatív munkatárs: Szűcs Imre
PR kapcsolatok: Dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Nagy György, Gőz Attila, Fazekas Péter, Csáki Zoltán, Szedenik Enikő, Kovács Adrián, Jakab Zsolt, Vass András, Fülöp Mihály, Nagy Attila

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Richard Longhurst
Főszerkesztő helyettes: Dan Hutchinson
Rovatszerkesztő: Jim McCauley
Játékszerkesztő: David Perrett
Vezető művészeti szerkesztő: Robin Abbott
Művészeti szerkesztő helyettes: Rob Crossland
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotó: Louise Broom, Rick Buettner, Pete Canning, Darren Ferriera, Katharine Lane-Sims
Munkatársak: James Bradbury, Andy Butcher, Steve Collins, Ian Harris, Karl Hodge, Gary Marshall, Alex May, Stephen McNuggets, Chris Mitchell, Colin Mitchell, Rich Pelley, Mark Ramshaw, Ed Ricketts, Jason Slater, Derek Smith, Luis Villazon, Jason Weston, Mike Williams, Dave Woods

Kiadó: PC FORMAT KIADÓI Kft.

Előfizetés:
1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: (1) 467 6720

OTP bankkártyával: (1) 266 0000
Interticket Kft. 1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel.: (1) 387 8219, (1) 387 8614
Tel./Fax: (1) 387 8249

Nyomdai munkák:
Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó.

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:

Future Publishing

http:/www.futurenet.co.uk

Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nemzetközi licencszerződés alapján tesszük közzé, amely feljogosít minket a cikk közlésére, hacsak erről előzőleg írásban más megállapodás nem született. A PC Format magazin elismer minden szerzői jogot és védjegyet. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait. Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba.

HP Brio BA400 D8946A

- Intel® Celeron™ Processzor, 466MHz
- 4.3GB Ultra ATA HDD
- 32MB SDRAM
- 48x CD-ROM
- SiS Super/4MB integrált videókártya
- 18-bit integrált stereo hang
- MS Windows 98



HP Brio BA600 D9072A

- Intel® Pentium® III Processzor, 500MHz
- 8.4GB Ultra ATA HDD
- 64MB SDRAM
- 48x CD-ROM
- Matrox G200/8MB integrált videókártya
- 18-bit integrált stereo hang
- MS Windows 98

HP OmniBook XE2 F1776W

- Intel® Celeron™ Processzor, 433MHz
- 4.8GB Ultra ATA HDD
- 32MB SDRAM
- 24x CD-ROM
- 12.1" HPA LCD képernyő, 800x600
- MS Windows 95/98

HP OmniBook 4150 F1663W

- Intel® Pentium® II Processzor, 366MHz
- 4.8GB Ultra ATA HDD
- 64MB SDRAM
- 24x CD-ROM
- 14.1" TFT-XGA LCD képernyő
- MS Windows 95/98

HP NetServer E60 D7140A

- Intel® Pentium® II Processzor, 400MHz
- 4GB U/W SCSI HDD
- 64MB SDRAM (max. 1GB)
- 32x IDE CD-ROM
- integrált kétcsatornás U/W SCSI vezérlő
- integrált 10/100TX LAN
- HP NetServer Navigator, TopTools





Legyenek az Ön cégének bármilyen nagy vagy kicsi számítástechnikai igényei, a HP mindegyikre kínál megoldást: az olcsó asztali számítógépektől és notebookoktól az elérhető árú nyomtatókig és tárolóegységekig.



Abbahagyhatja a keresgélést - inkább lépjen kapcsolatba a HP-vel!

HP Vectra VEi7 D8127N

- Intel® Celeron™ Processzor, 466MHz
- 4.3GB Ultra ATA HDD
- 64MB SDRAM
- 3Com 10/100TX LAN
- SiS Super/4MB integrált videókártya
- 16-bit integrált stereo hang
- MS Windows NT 4.0 WS



HP Vectra VEi8 D8182N

- Intel® Pentium® III Processzor, 500MHz
- 8.4GB Ultra ATA HDD
- 64MB SDRAM
- 3Com 10/100TX LAN
- Matrox G200/8MB integrált videókártya
- 16-bit integrált stereo hang
- MS Windows NT 4.0 WS

intel inside pentium®III

hp invent

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT LÁTOGASSON EL WEBLAPUNKRA: HTTP://WWW.RCE.HU

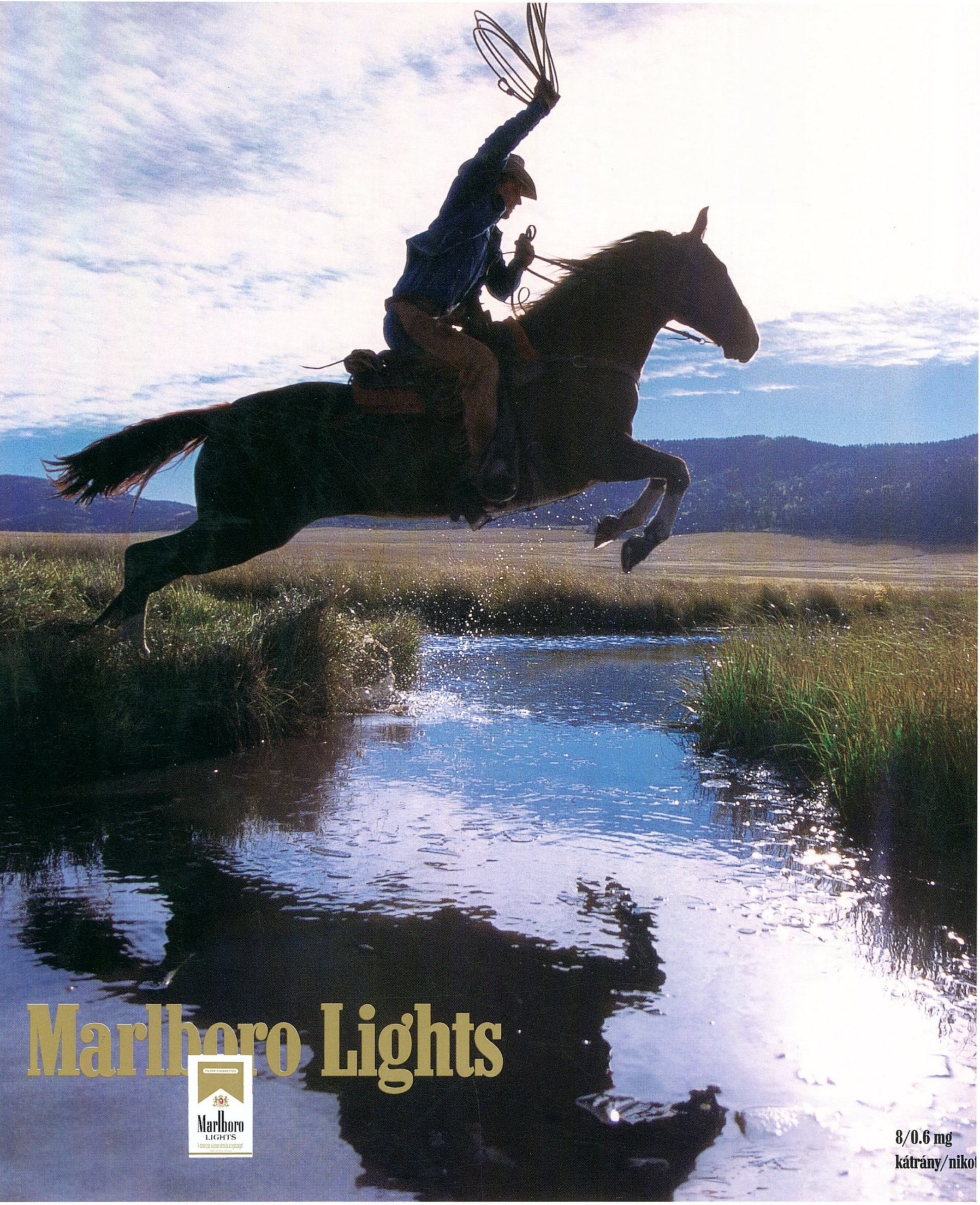
HEWLETT® PACKARD Wholesaler

(06 1) 246-4050

RCE Kft. hivatalos nagykereskedő 1118 Budapest, Szurdok u. 1.

RCE RACK COMPUTER ELEKTRONIKA KFT

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks and Celeron is a trademark of Intel Corporation.



A DOHÁNYZÁS SÚLYOSAN KÁROSÍTJA
AZ ÖN ÉS KÖRNYEZETE EGÉSZSÉGÉT